

目錄

次世代機硬體介紹 NEW REAL FZ-10..... ■ VIDEO CD Adapter活用指南..... ■ 调邊機器活用指南...... ■ PHOTO CD 講座..... ■ SANYO 3DO 介紹..... 新卡介紹 ●格林童話劇場 ●神力王國/Power's Kingdom..... ●法老王封印/ファラオの封印...... ●高段園棋/園棋 Time Trial..... ●超級彈珠台/將棋SPECIAL..... ●鐵人..... 29 ●京都鞍馬山莊殺人事件...... ●海洋之旅 / Narine Toun..... ●海底世界 / OCEANS BELOW..... ●麻雀悟空·天竺...... ●動物世界 / THE ANIMALS! ●燃燒戰士/BURNING SOLDIER..... ●銀河飛將/SUPER WING COMMANDER..... ●美洲20世紀電影/20th Century Video Almanac............. 40 ●咀咒之館 / Virtual Horror..... 42 ●昆蟲宇宙/インセクター的宇宙...... 124 ●克利斯/グリッダーズ...... ●游牧民族/THE HORDE..... 45 ● VR 高爾夫 / T&E VR GOLF..... 50 ●卒業 FINAL ● VR 高爾夫第二作 / T&E VR GOLF MASTERS..... ●龍與地下城...... 53 ●超越時空的信/時を越えた手紙..... ●星際領航/STAR CONTROL2..... 58 ●旅鼠總動員, Lemmings..... ●頑皮熊/パペット テイル..... 60 ●美式足球/NFL MADDEN FOOTBALL..... 62 ●幽遊白書.......143 ●卡涌世界ノンクン/といつしよ....... 63 ●マカロニほうれん莊.......147 ●全日蝕/TOTAL ECLIPSE..... ●超人力霸王/ウルトラマンパワード..... ●蒙大那瓊斯/モンタナ・ジョーンズ.......148 68 ●武/タケル..... ●アイドル雀士 スーチーパイ..... ●瘋狂大賽車/チキチキマシン猛しース..... ●星空風暴/NOVA·STORM..... 151 ●地下世界/アウターワールド......153 ●聯合縮小軍 / MICROCOSM..... ●戦門丘乓/バトルピンボール..... ●侏羅紀公園 / JURASSIC PARK..... ●屬龍記/Dragon's Lain..... Pataank..... ●燃燒擊落王 CRASH'N BURN..... ●足球怪傑/グレートサッカーキッド..... 84 ●未來賽車/MEGA RACE.... ●推球俱樂部/Putt-Putt's Fun Pack..... ●グリッダーズ..... ●上海 萬里長城...... 87 悪逆の季節 ●霸王傳/信長の野望..... 88 ●驚天捍地/ SHOCK WAVE..... 91 特別企劃 ●另一個世界/OUTER WORLD..... ●美女模特兒/セクレフーミンのおもちゃ箱......... 95 SEGA SATURN介紹......161 ● VIRTUAL FIGHTER.... ● ソグロードサーガ.... ●恐怖一生 / Doctor Hauzer..... 97 ●宇宙生物・魔法寶石/フロボン君...... ●長夜漫漫/ Alone in the Dark...... ●グレイテストナイン..... ●勝利足球 - ビクトリーゴール..... ●夜半鷺塊/Night Trap..... ●生活創意空間/THE LIFE STAGE..... ●ウィングアームス..... ●超級彈珠台/Fire Ball..... RACE DRIVIN...... ●影子軍團/SHADOW..... ● VIRTUAL HYDLIDE.....

● 戰門西洋棋/BATTLE CHESS..... ● 娛樂殿堂/ 娛樂の殿堂...... ● CLOCKOWRK KNIGHT... ●資訊·夢見館

NEW REAL (新發售) FZ-10



大家傳聞的新主機, FZ-10, 終於露臉了。和 FZ-1 的呆板外型有一點差別的。

FZ-1 的胞弟亮像囉!!

前一陣子在業界傳聞「即將出現又新又廉價的主機。」不 過這段傳聞就像幽靈一般出現 又消失,消失又出現。也就是 說不知是真是假。於是就出現 了這台 FZ-10。雖然還不知道 FZ-10 到底是不是之前傳聞的主 機,但它的價格 4 萬 4800 圓潭要 便宜,是已確定的。這種低質 位,是由於最近,畫像引擎、 記憶體等零件的價格降低才有 可能實現的。

姑且不談這些,我們來慢慢

的欣賞新主機,FZ-10 吧!首 先第一眼看到的就是大幅變更 的外型。FZ-1 的特徵又粗又結 實的印象完全被抹掉了。FZ-10 的外型則是新穎又輕巧。重量 也如外觀才1.7KG。

再加上 CD-ROM DRIVE 的 部份也和 FZ-1 的前開式不同, 改成了上開式, 只要按上蓋的 左下方, 上蓋便會打開。不過對於喜好 FZ-1 的前開式的人就 有點遺憾了。可是沒關係, FZ-10 銷售開始後 FZ-1 也會同步併賣, 如果喜歡前開式那就買 FZ-

1 好曜!

還有主體變小的同時,搖捍 也稍微變小了,因為FZ-1是從 美國關始發售,對於亞洲人來 說可能嫌太大了。但是相對的 耳機端子也沒有了。

不過基本上來說,和FZ-1並無大太的不同,所以,所有 3DO的CD卡帶,都可使用。 但是變型器必須等到春天發售 的FZ-10專用品。

期待的第二世代機

FZ-10 照過來啦!!



科CD 輕壓便可。 下方的 PUSH, 写了裝各種 CD 等 個球狀的爪子。 ,便可打開,停)的上蓋,只要 川子,只要按



搖捍插孔

可以連接附贈的搖捍及滑鼠。由 於可以連接擴充器,所以本體只需

要一個挿孔。

ONT R 0 A D



3DO 搖捍一從 X 、 P 鈕的大小就可看出比 FZ-1 小了許多。不 過·耳機挿孔和音量調 節鈕沒有了。

R E

S映像出力端子一如果 你手上的錄影機或電視附 有 S 映像端子,就能夠利 用了S映像專用接線,享 受更美的映像。

ı E

映像出力端子一接 在電視或錄影機的映 像入力。如果附加的 接線不夠長,可去買 更長的。



音聲出力端子

接在電視或錄影機的音 聲入力孔。若接在音響上 可得到更好的音效。

擴張孔

目前爲止還未出現 能使用的週邊設備, 但應該快出來了。例 如記憶體、記憶卡。

電源燈

電源開啓中,這個紅色 的燈會亮,和 FZ-1 艷麗的 燈比起來是否比較成熟 呢?

讀取燈

只要在讀取 CD 時, 此燈(綠燈)便會亮, 在此燈亮時打開上蓋, 會自動停止運作。

RIGHTSIDE VIEW



AV 擴張孔

接在錄影機 CD 變壓器的孔。拔掉塑膠蓋 就會出現了。不過 FZ-1 的線是無法連接 的。必須等 FZ-10 專用的出現爲止。

電源鈕

FZ-1 的電源鈕是按鈕式,且附在前面。 但 FZ-10 的是在左方。而且變成了「蹺蹺 板」型按鈕。

大小比較

看右邊的照片便可了解 FZ-1 和 FZ-10 的大小差遺麼多。尤其是高 度·差了 68mm · 23 %。重量也變輕了 · 1.7KG · 輕了 40 % · 這 個「減肥」的秘密是將 CD-ROM 的電路更改,以及外型的削減。



1 FZ-10 的電線是服式。倘若斷線,只要变式。倘若斷線,只要变

· 要交 花脱著

利用週邊設備來加強!!

除了之前所說的錄影機 CD 變 壓器不能使用外,其他現在所 販賣的週邊設備都可使用。在 這裡, REAL 的週邊設備到底 有那些?讓我們來一一介紹。

若是要一次買齊,可能需要 滿龐大的資金,所以最好是應 需求來決定是否要買比較妥當。

在這裡,要介紹給大家的週 邊設備,都是已出售或即將出 售的,在這當中,最希望趕快 出現的就是 3DO 記憶體,這項 設備是 裝在主機後部的擴張 孔,它的記憶容量 256KB,柱 當於主機的 32KB 的 8 倍。

有了這個,就能夠玩需要應 大記憶庫的卡帶囉! AC 變壓器 是附贈的。

6 按鈕搖桿 3DO 搖桿

FZ-10 的搖桿雖比從前的小,但連接部份卻無更改,也就是 說現在 FZ-1 用的其他搖捍都可使用,例如專爲快打Ⅱ X 做的 6 按鈕搖捍,也可順利使用。



在 A 、 B 、 C 鈕的上端加上 雙人遊戲必備的搖桿是最先想了 L 、 R 、 P 鈕的 6 按鈕搖 要的週邊設備之一。 理。

加強音效音箱

這個週邊設備,主要是用來補充電視喇叭不足的,重低音再 加上可以身體感應,真是令人與奮。

再來就是卡拉 OK 攪拌機。用 3DO 來放 CD 是當然的,再加 上此週邊設備,便能令你的聲音跟明星一樣好聽,只要有這個 想成爲歌王便不是夢了!





能夠在家享受大台電玩的音 效,除了它,還有誰能辦得 到。

去 KTV 固然不錯,但在家裡 練歌喉不是更棒嗎?

3DO 滑鼠

由於滑鼠專用的卡帶缺少,所以比較 被冷落的滑鼠相反的,對於滑鼠專用卡 帶是絕不能缺少的。真希望多出一些畫 圖的卡帶。



滑鼠的好處是不看不會知道的。

Panasonic FZ-10 SPECIFICATIONS

CPU: 32位元RISC ARM60(12.5MH2)

記憶: 2MB(DRAM)、IBM(VRAM)、32KB(SR AM/電池記憶、2MB(ROM)、CDROM

DRIVE: 倍速, 12cm/8cm CD對應

對應CD: 3DO專用CD、音樂CD、フォトCD、 CD-G、錄影機CD (錄影機CD再生

要錄影機變壓器)

描畫速度:6400萬/秒

表示色數:最大1677萬7216色(24位元色)

解像度:640×480(最大) 動畫表示:30/秒

消費電力:17W

出力:S映像出力端子,映像出力端子、音聲出 力端子(左/右)

外形寸法(W×H×D): 31×6.8×23.6 cm

重量:1.7KG 價格:4萬4800圓

價格: 4萬4800圓 發售日:11月11日

VIDEO CD Adapter

活用指南

如果一切無誤的話讀者們應已在市面上 看到這一套設備了。接下來就組接方法 活用來做一個介紹

在這裡,我們將發動一項,家 庭卡拉OK包廂化的計畫。

要準備的東西是,Real + 視頻 CD接合器、電視、視頻CD卡拉 OK軟體。然後,再裝置上 「Line in」和「麥克風輸入」, 並且,還要有裝備有「麥克風混 音功能」的收錄音機或微型組件 及麥克風。至於所謂的麥克風混 音功能,就是將其他音源(CD或者線路輸入),和由麥克風輸入的音源相互混合後,再行輸出的一項功能。也就是說,將 Real的音頻輸出和前述的,收錄音機、微型組件的線路輸入部位、麥克風和麥克風端子相連接,如此就可以說是構築出,一套專業的卡拉 OK 系統了。

暫且,應是每日盡情玩卡拉 OK的過日子,並且等待著視頻 CD軟體品目的補充吧。但是, 雖然是稱爲卡拉OK,也仍是有 著收錄原唱的準則。當然,新作 品標題我們將會在本雜誌上,逐 次介紹下去,就請期待吧!





VIDEO CD 也和其它 CD 一樣具備 Program 和 Help 機能(爲開發中 霉菌)。





爲從「VIDEO CD 卡拉 OK 俱樂部」中擷取的畫面。





從「哥倫比亞 VIDEO CD 卡拉 C 俱樂部 Best 10 」 模取的書面。





從「Victor VIDEO CD 卡拉 OK 俱樂部 Collection」攝取的畫面。



安裝 VIDEO CD Adapter 的方法是無限的簡單



將視頻 CD接合器接續在Real的右邊的AV 擴充插孔上,再用手將螺絲好好地固定 好。



在視頻 CD 接合器上接起 AC 接合器。如 果可以的話,希望能由 Real 那邊來供給 體源。



到這裡,就完成連接了。把Real 和視頻 CD接合器加起來,合計的2個插頭,希 證能以電源分接頭來小心處理。



只有RFAI 不會太無趣了嗎?

周邊機器活用指南

| は日野ママ野等ママ等終於讓我等到了這台 REAL。 可是,追求真實的我才不滿足於現 況,還要再更上一層樓。



冷靜精悍的外觀·因爲在正面上只有主 電源開闢、以及電源燈、所以實在難以 想像是電視機。



在背面,則有天線端子,錄影機/聲音 輸入端子、控制器輸出端子等等東西。 雖然是簡單、但是卻都是必要的。



如果要和Real相連接·就只要將Real付 屬的電線、連接在背面的錄影機/聲音 輸出端子上即可。

謂的映像管。可它並不怎麽輕, 有16.2公斤。雖然是寫說「採用 映像管」,但爲什麼採用了映像 管就能做到如此薄的程度呢?答 案很簡單,就如同文章開頭所寫 的,映像管是「隨著書面的大 小,而同比例的增長厚度」。那 麼如果集聚了小映像管來做的 話,不就可以變薄了嗎!這可說 是,用哥倫布之卵的發想而作 的。如光是靠單純之接合的話, 則會變成一個只有修修補補而十 分不雅觀的製品。但是在經過相 當的研究開發後,才生產出來的 電視,完全看不到是接縫的。而 作爲它的副產品的畫面,表面也

輕巧的樣子,正是因為採用了所

總之,這是保留有空間的電 視,非常之吸引人。屬於未來派 的人絕對會想要擁有一台。順便 一提, 連筆者也蠢蠢欲動了。

完全。爲了平面如同液晶電視

般。當然,由於它並不是液晶電

視,所以不會留殘像,即使是從

斜向來看,也可清楚看到。

瞭了,雖然同是14吋的電視,但 是這樣的差別也未免太大了。 上部的厚度約爲9.8公分,而 底部也僅 26.2 公分。 這在以前是

以目前爲止所產的電視來說, 隨著電視畫面的增大,電視厚度

亦會同比例增長、變重。這一點

幾乎已是常識。即使是14吋的個 人電視、也會有像那樣的厚度。

這是因爲映像管的構造,而不得

不如此。再說,由於在液晶方面

尚有殘像的問題,或者是改善從

斜度方向來看視認性的空間,因

此這也是目前所想要迴避的問題

(但是由於強誘電性液晶這產

品,已經被開發出來了,所以在

可予見的將來,會有實用的大畫

面液晶電視誕生也說不定)即使

未能如此,爲了不讓電視佔據狹

小的房屋而令人驚奇的超薄型電

看看右邊的比較照片,就可明

視也已經誕生了。

無法想像的,如此一來,即使是 稍微凸出的窗台也可以用來放置 (但要注意,受到日光照射會造 成故障)。這樣看起來又薄、又

爲了多媒體的伙伴們,也別忘了多設一支搖桿

一個人玩遊戲也是一種的樂 趣,但是和大家一起熱鬧的玩, 也有另一種樂趣。就此,需要準 備的東西,就是增設用的控制 台。如果能夠連適合多位遊戲者 玩的電玩也準備好的話,不經意 有訪客時,便可邊請了他們玩電 玩。(這樣程度還並不算是太大 費周張!)

如同大家所了解的, 3DO 可以 連接控制台到8台之多。





對於常常照相的人來說,最痛切的煩惱就是軟片及印刷品的時節變化,也就是說,品質惡化。 尤其是彩色照片更爲顯著。只要保存狀態稍微不佳,顏色就會褪色的很嚴重。最近也有生產可以長期保存的印刷品,但是並無法讓其永久都保持著原本鲜豔的色彩。

即使照到自誇是「這眞是個傑作」的照片,但是一考慮到伴隨時間所產生的惡化現象,心情就會跟著很沮喪。

因此,美國的伊士曼·柯達公司將著眼於CD這種媒體。CD開始生產的時候,常常會看到「如果是CD的話,就可以半永久性地來使用」這樣的拷貝,的確事實如此。如果將照片也改成CD的話,那不是也可爲半永久性的保存嗎!

Photo CD。在日本,也從 1992年10月就開始了這種服 務,但是,到現在爲止,因對應 唱盤較少,所以也不太引人注 目。但是,取而代之的是3DO和 Photo CD間的對應。從這些產品 開始,自己攝影的照片(如果可 以作成Photo CD的話)就可以 利用家裏的電視+3DO來觀賞了。

所謂 Photo CD 是指利用以上的方法將照片作成數字資料,再寫進 CD 的一種總稱。可是,照片 CD 準備了許多種型式來應付各種用途。

首先是 Photo CD。主要是以家庭用的目標,只能進行將 35毫米的正片,從底片寫入。但是,即使那樣也可以記錄 3DO的最高解像度以上的映象。具體來說,一張照片中・ 2048×3072 畫素($16 基準) <math>\cdot 1024 \times 1536$ 畫素 $4 基準) <math>\cdot 512 \times 768$ 畫素 (48×1024) $\cdot 128 \times 192$ 畫素($14 基準) <math>\cdot 128 \times 192$

畫素(1/16基準)

利用這5種解像度來寫進磁盤 中。根據使用的目的或者再生裝 置所產生的解像度相異,是爲了 要對應擴大/縮小等等狀態。事 實上, 4基準是用來對應 HDTV (高視覺享受等等的高品位電 視)。由於16基準和原始的35 毫米軟片的解像度幾乎相等,所 以雖然說是家庭用的,也能依據 其使用方式,而能夠勝任於半職 業性或職業性。而且,一張CD 可以記錄100 張的照片,因此非 常驚人的。另外,只需要比唱片 封套更小的空間就能保存也是 CD的魅力之一。再來是職業性 的 Photo CD。





在REAL中,可籍方向鍵在設定範圍,也可提 大比節層內的書面。

令您不得不歎賞的 subwoof 系統

業務用的拱型電玩機,所謂的 ゲーヤンマシン的趨勢,逐漸走 向 3D 化和大型化。至於被リッ ジレーサー或者バーチャファイ ター等等壓倒的人也應該不少 吧!但是,若是看天下的 3DO的 話,,如果軟體商肯做 3D處理 的話,那麼就能完成相當的東西 出來。這一點由爲數衆多的軟體 可予以証明。相反地說,也有希 望能更賣力的軟體商)。

但是ゲーセン以年内300% (想像)的速度成長下去,以這 種範圍的情況來看,想模仿也不 可能,且也不想做(但是對於即 在リッジレーサー的活動中心裡 食宿,仍不覺厭煩的的人們,是 另當別論的。)但是,不要忘了 這份臨場感。只是3DO和電視之 間的連接,便可在家中享受到超 低音ズビズバサウンド而讓你感 到十分滿足。『サブウーハー系 統 RP-WA2 』 雖只是サプウーハ 一(依照廠商的不同亦有稱爲ス ーパーウーハー之類的稱法)的 話,雖然以有多種在發售中,但 是 RP-WA2 有配屬著和它們之間 有著決定性差異的緩衝揚聲器。

需將空氣打入這緩聲揚昇器 中,(由於需要填入大量空氣, 最好使用玩具或腳踏車用的打氣 筒來充塡)再和サブウーハ一單位相連接。如果是坐到沙發等東西的靠背上,任誰都會感到不可思議,仿佛在體驗ゲーセン的那種臨場感氣氛般。

因為サブウーハー和緩衝揚聲器的音量調整是同一個量,而需一次調整,所以無法做到像「要サブウーハー更小,緩衝揚聲更有作用」這樣細微的調整,但反過來說,也因此價格才更合理適切,因為是以要和 Real 連接為前提而設計的,所以配置也是相當簡便。

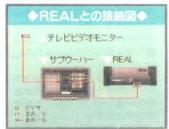
如果想將緩衝揚聲器的線路稍 稍延長時,可去購買延長線路。



275 × 193 × 328mm (寬、厚、高)。因 爲體積很小、重低音立效。



在背面擁有AC輸入端子,映像/聲音輸 入。映像/聲音輸出端子等並列著,所 以能夠適合於各種的接連方式。



如果單純只是用在電玩用途的話,就連接Real和電視之間就可以了。和AV機器的接續,請參照其說明書。

以3D0玩味Photo CD

Photo CD 活用指南

曾經爲了珍藏的照片發黃變色而懊惱嗎?有 3Photo CD,您的照片將數十年如一日, Photo CD 的魅力無遠弗屆。



所謂的 Photo CD、即是將由普通相機所攝得的相片,經由數位資料化過程,再記錄在 CD上所產生的東西。從一般家庭用的Photo CD機或是能夠記錄更高畫質的專業 Photo CD機開始,能應對各種目的或用途的各種種類機型都有準備。至於作法也很簡單。只須要到有替人 Photo CD的照相館那見、將照好了的底片放進去,如此的輕鬆簡單。

然後,若要看這 Photo CD時,就需要有 Photo CD唱盤。然而,完全如同大家所知,即使是像 Real等這類的 3DO主機,亦能夠適用於這 Real CD。那是因爲,如果你將 Photo CD 放入你所擁有的 3DO 主機中,立刻就可以從映像管那兒,看到這一張昭片。

從五月開始,實施一項稱爲Photo CD公文夾(以下簡稱爲公文夾)的服務。我們在前面所提到的Photo CD機或專業PHoto CD機,都僅僅是將相片轉換成CD片而已。然而這個公文來,

能夠附上照片,旁白或稱爲 BGH 的音聲、或是將在個人電腦上所描繪的挿圖予以記錄下來。再者亦可以依目錄來分岐進行。總而言之,針對於 Photo CD 機要依順序的,或者是指定第幾片,然後才看到相片這點,公文夾則是只要選擇目錄,就可以享受觀看喜歡的照片,還有,也可以在同時有聲音的放送。

順便一提,在公文夾碟片一片中、只相片,就有700張而、音聲,則收錄長達60分鐘。但實際上都是採用這二種的素材來加以組成,所以大致上會形成照片350張十音聲30分鐘的組合來構成。

如果能做到這樣,雖然不能和 3DO 專業的電玩相比,卻也可以 充分作到冒險電玩的程度。再 者,以往比較的費事製作的複合 媒體標題也可以用低成本來完 成。

總之,目前立刻從 Photo CD 大本營所在的日本柯達相機那 兒,發售 32 個標題的公文夾軟 母應 。

最近的照相機,不管是焦點或 鏡頭都已很輕易的幫我們掌握 好,因此,最後照片的成功不成 功,所決定的可說是只有構圖了 (當然、專業的活用由自動是無 法表現的,因爲連微妙的光線加 減都需要追究的地方)。如果能 從這軟體上學到構圖的原理等東 西的話、攝影技術應可達無人比 擬的突飛猛進才是。



善用CD-ROM大容量、動畫、 聲音資料等製造, 3DO的軟體開 發必然需有異於至今所有機器的 軟體開發方法及專業技術。且搭 載了RISC CPU,程序設計程序 全須改過。究竟 3DO的實際開發 環境為何呢?

程序設計開發 以C語言為主

至今所有的遊戲機,均因限於 ROM容量及處理速度的關係,以 CPU容量及處理速度的關係,以 CPU容易理解且能抑制程序設計 大小的「匯編語言」爲主要程序 設計語言。不過人類至今對這語 言仍未能完全掌握、理解。

但 RISC CPU 所使用的機械用程式開發與「匯編語言」大不相同。爲了讓 RISC CPU 發揮最大性能,以 C 語言(較匯編語言高級)記述,而使用「程序編制器」軟體,爲使 CPU 達成最高速度的最佳涂徑(實行程序)。

具體的 3DO 軟體的開發為使用 了 Apple 公司的個人電腦 「Macintosh』(Quadra 以上 推薦)及「3DO Toolkit & 3DO Portfolio』。

3DO Station 爲開發者用多層功能機器(不妨視爲R.E.A.



L的開發者用方案)及附屬接繞 Macintosh 用電纜。使用這些即 可在 Macintos 上開發的 3DO 用 程式,轉送到 Station 側執行。

『3DO Toolkit & 3DO Portfolio 』內容爲3DO 用軟體開發必備的 C程序編制器、匯編語言、連結、字體編輯、調整錯誤、動畫軟體等軟體工具及厚1500頁的技術指導手册。

總之,只要有能處理 C 語言的程序及取得 3DO 軟體執照這些工具,即可馬上開發程式設計。

到目前爲止遊戲機、個人電腦、所使用的以稱爲 CISC (Complex Instruction Set Computer),命令種類多的 CPU (中央處理機)。而 RISC (Reduced InstructionSet Computer) CPU,減少了命令數,以單純的構造,專注於速度

上的實行重心所製造的 CPU。譬 方車子,以實士車一般重視居住 性,而 F1 的製作概念則完全相 反。而要完全掌握 F1 機器當然須 必備必要的技術。同樣地, RISC CPU 的程序設計也須必備特殊技 術,而指導此特殊技術的正是 「程序編制器」此軟體。

各種資料支援

無論圖片、聲音均講求高品質的 3DO機器,爲符合此要求單在資料的製作上,相當棘手、費用自不在話下。準備了一套「3DO Content Libray」,其中音樂、效果音、式樣照片、動畫、構造效應等收錄了約 200 張 CD-ROM的資料。只需花費 3DO 契約軟體者成本費用 1000 美金,即可自由利用此資料。

當有,除此之外尚要圖片資料的新規製作。但只要利用 Macintosh 可使用的數圖片工具 (Adobe Photo shop、 Macro Model、 Three-D) 合 裝 的「3DO Authoring Tookit』即可。這些全是圖片設計及多媒體分野上,已被多數採用且具實績的軟體。

此高度處理,不但可導入 Indigo Workstation 等高速機器、CG製作,此資料尚可讀進 3DO 軟體內。

開發環境今後將更加向上

今後,隨各式周邊機器的登場上市,3DO機器的機能,將更加完善、進步。雖然這樣的可能性意味不明,但我們光看軟體開發計劃的巨大化,知道這些全是可期望性的。若能如上述所記的3DO一樣有備安之開發環境與資料集的話,勢必可以最小限之勞力,發揮最大效率,從事開發環境的工作。讓我們專心期待吧!

3DO搭載了使用『Cine Pack』 軟體的數位音響技術,全銀幕、 全彩色,每秒30幀的高品質動畫 再生。(CD-ROM 1片可收錄 30~60分的動畫)。但使用 Video CD接合器,可與家庭用 VHS錄影機一樣使錄影影像再現。

其它尚有,預定近期內發售預 定的周邊機器如下:

- 飛機座艙型的操縱桿及軌跡
- 資料輸入專用鍵盤、滑鼠
- 資料通信專用調制解調器
- · 使書面更加立體化的3D眼鏡
- PRG遊戲存檔及其它資料保存專用記憶卡
- 家庭錄影機編集專用錄影機 相機及VTR接續用周邊機器
- 音樂用鍵盤及電子音合成器,接續用MID1接合器。

接續以上周邊機器,擴充其機能,則有線電視的接續、教育分野的活用、高品質、低成本的錄影帶編集系統、3DO機器個人電腦化利用.....,則3DO系統的發展無可限際。現今的我們想像這浩瀚、尖端的未來科技,心中雀躍、驚奇無比。

3DO所搭載 3NV-RAM(電力 後備 RAM)是否爲 32KB?複數 的遊戲資料存檔以何種方法處理 呢?

A:以上完全正確!但此作法並 非完全固定化。3DO的外部記憶 裝置的作法較一般電腦柔軟。且 實際上現在RAM卡正開發中。發



MOTechnical Question Answer: 310 JAPAN

售日期及容量仍未定,但至少與 一般的PRG的存檔領域分充足。

Q: 能否講解一下 3DAudio Imaging的立體音響原理?

A:原理與 Audio 的音像定位技術的雙語一樣。以前雙語道錄音時,以人體頭部形狀的替身頭,而在耳朶之處裝上麥克風,實況錄音爲一般製作方法。但開發工具也包概了此機能,便製作 Audio data 能輕易的實施雙語道處理。當然 DSP 使用的 Virtual Audio(虛擬音響)也可。

Q: 能否為我解說一下畫面的解 析度及平面處理機(以下簡稱 GAE)及資料處理的相關知識?

A: 首先,最高解像度為 640 × 480 點 /24 位元彩色(1677 萬 7216 色)。另外程序設計易解的解像度為 320 × 240 點 /15 位元彩色(3 萬 2768 色),此模式也正是 3DO 使用的機能。

3DO 搭載了 2 組並列動作可能的 GAE ,最高可掃描 6400 萬畫素/秒。此性能以圖解的「動畫細胞」所構成。內部的實資料量由 4 分之 1 壓縮到 6 分之 1 的資料可自由護取。 GAE 在表示之際,內部即自動展開處開處理,節約了記憶體佔有量。

另外,大部分的資料不經由

CPU 直接 由記憶或 CD-ROM DMA 轉送到 GAE 或聲音處理回路。因此,CPU的程序執行絕不影響全體的解題析能力。通常 CPU 會有 20% 左右的程序執行動作。總之,其他機種常用的 CP U的位元數及動作周波數的比較,對 3DO而言毫無意義。

Q: 何謂「動畫細胞機能」及 Distortion機能(畸變機能)?

A: 若要用其他機種實現動畫處理,則非要利用軟制御一格一格處理不可。但 3DO 的動畫細胞機能包含了定時情報,在最初指示表示開始,°C PU 將移到其他處理,並減輕定時微調整的工作。畸變機能其實只是簡單的叫出關數,即可將圖像歪曲、扭轉、縮小、放大、拉長的機能。

例如彈跳的球在碰到地面時, 形狀變得歪曲。此動畫在3DO裡 可輕易實現。其它機種,則必須 於途中利用其他手法,慢動作可 描繪出此種效果。

日本版REAL的樣品介紹



如果是情報通的讀者,那就像 閣下所知道的一樣,美國版的 REAL中都會附上收錄著 3DO的 介紹等等的 CD Sampleサンプラ 一以及賽車遊戲「 CRASH'N BU RN」。而且,一定會動腦筋 想「大體上,日本版的 REAL會 附上那一種的磁碟呢」因此,在 這裏要一個個來介紹日本版的 REAL所附上的SAMPLE CD。

在開啓電源之後立刻出現的華 麗開場,除了旁白是日本語發音 以外,其餘都和美國版的相同。 但是選單以後的架構,則都是日 本版所獨創的。

選單中,記載有「REAL」「3DOCD」「音樂CD/CD-G」「Photo CD」「影像CD」五種項目。用游標鍵來選擇的話,會一圈圈地繞行,做工非常細膩。

「REAL」在美國版的Sample 也 附有有線電視一覽。這是一種 能簡易地說明 REAL 的各部各稱 和機能的構造。用 R 鍵(或是 L 鍵)十方向鍵就能夠從所有方向 來凝視 REAL,,而且配合游標移 至想清楚了解的部份,同時按下 A 鍵就能詳細地表示出期個部份。

在「3DO CD」中加上「彈球 戲」「彩色反射波」「越野賽 跑」3種遊戲, 並收錄有卡通片 「蝙蝠俠」的精彩部份。各個遊 戲中,並不是那種難以理解之大 規模的內容設計,如你想消磨掉 時間的話,玩道種小游戲恰好。 像這樣的小東西是恰恰好的。在 「音樂 CD / CD-G」「Photo CD 中,可以了解到用 3DO來 使用這些軟體時的操作方法。而 且,在「照片CD」部份,也輸 入了柯達杯攝影競賽的入選作品 來當作資料,可一邊做實際操 作,一邊觀賞各個得獎作品。將 「影像 CD」和影像 CD 接合器 連接的話,利用 REAL 也能夠使 各種影像 CD 作品再生。像這樣 的功能就是所謂的 CM。 可有效 地利用 REAL 和影像 CD 接合器 之合體 CG 動畫。

日本版的 SAMPLE CD 附有美國

股所沒有的「接應記憶體管理工具」。而 3DO 的遊戲機可以將目前的資料儲存在接應記憶體內。但是,(將來也會演變成使用外部記憶卡片)通常使用者無法操作這些資料。也就是說,如果接應記憶體的儲存空間變得不足的話,也會產生「不能儲存!」這種情況的發生,但即使擔心也是無濟於事的。相反地,如果有這個管理工具的話,就可以消除掉不玩的遊戲來騰出空間。

順便一提的是,附在美國版REAL內的「CRASH'NBURN」,在日本版卻是另外發售的(8800圓)。實在有點可情。取而代之的是日本版附帶有照片CD的新磁碟和軟片。用這個軟片來照相的話,(還得要有照相機?)在照相館將軟片做成照片CD的話,就可以利這個時候帶著磁碟來申請的話,就不必花費平常的磁碟費用1000圓了。由於一張磁碟可以輸入100個書面,所以目前應該足夠20個書面,所以目前應該反為2000年



VIDEO CD的資料壓縮技術

因為只有3個蘋果因此兩個回答 方式所花費的時間都差不多,但 是如果有幾百個的話,前者和後 者的通話時間就會有天壤之別 了。改變這樣的表現方法,用較 少的語言來傳遞很多的情報,就 是所謂的資料壓縮了。

更進一步地說,在動畫的場合中,更可以連結資料。能夠找出即將出現的格子之間的差異。是指「在那裏有哪些差別」。則登在報紙或雜誌上的找出不同點的猜謎中,大都是兩幅圖畫幾乎是相同的,只有一小部份有差別。就類似這種猜謎,找出第一格和第二格間「相異的部份」,並且作成資料的話,如果有第一格資料和差異資料,那第二格就可以復元。

那麼,音樂的場合又是什麼樣 的不同呢。

音樂用 CD 的收錄時間是 74 分鐘,影像 CD 的最大收錄時間也是 74 分鐘。影像 CD 的動畫場面 擠得滿滿的但收錄時間卻一樣, 這種情況也就是說音樂也有被壓上縮。這些和話題的 MD (迷你磁量 盤)或者 DCCC 數字小型盒式磁 帶)使用同等的壓縮技術。

基本上這是利用所謂的人類耳 桌的掩蔽效果。同時發出音量大 的聲音和音量小的聲音時,人類 的耳朶不容易聽到音量小的聲 音,或者是根本聽不到。這就如 同在噪音中聽不到所謂話一樣。: 即使這樣,也不能把音量小的聲 音拿掉的話,因為根據音量的高 度,來變化所能聽得到的聲音音 量。就這樣,分析發出的全部聲 音的狀態,然後來壓縮的這種處 理就成爲了必要的過程。

由於有這些高度的壓縮技術, 才能夠實現影像CD。

資料壓縮是指利用各種方法將原本的資料變小。譬如說,在桌子上從左邊開始按照順序放置「蘋果、蘋果、柳橙」。然後由某個人打電話來質問「桌子上有些什麼東西?」。在此,如果回答「從左邊按照順序是蘋果、蘋果、柳橙」的話,確實是非常清楚,但是聽的人卻會覺得太囉嗦。但若回答「有3個蘋果和1個柳橙」的話,不是更簡捷有力嗎。



再者,為了不想有所誤解,影像 CD 由於就像「錄影機」擁有 再生專用,所以在影像層面上是 無法錄影的。就好像激光磁盤轉 換成像錄音帶一樣的感覺。

現在不但對應唱盤較少,而在 影像CD軟體中也只有卡拉OK, 但是不論那一種若可以像電影等 等來發售的話,比起激光磁盤算 是一種更能簡單地來享受的媒 體,因此,更能加速地普及各 地。總之,影像CD和音樂用的 CD是同樣規格。和錄影帶或是 激光磁盤比起來,體積並不詢 住宅問題的話,那像CD這樣輕 巧方便的產品算是魅力不小。





項 | 昨年知道中 / 5AVVO 包身採出 3DO 了 | 鹽然不知正式報行日間 - 旧籍說知日不同 | 所 令人引頭說望的記

SANYO 3DO 出場

三洋的 3DO 上機 製號為 HC-21 (暫定)。它上面的殼板是以 波說的外型製成,在那兒刻製有 3DO的標識語,是它的特徵及時 態的設計。雖然(國際牌) Panasonic 的 Real 也是如此,但是 3DO 主機和其他的電玩主機並不 相同,可以放心的在上面放置物 品。這對於擁有數台主機的人就 可了解了。一旦不能重疊放置, 號語再作專用的架子,那就不力

這台 HC-21 直到試作階段上 止, front panel 部裝備有液晶 款。但是, 目前這苦心研發的外 觀, 雖然正因為稍嫌機械化而有 缺應, 但這是有原因的。因為先 前發售的 Real, 從原光發表的。 萬 9800 日间到銷售前卻逐降為 萬 4800 日圓一台,降騙達 30 %。以二件來說,雖然也想配實 行液品與小功能,但如此一來有 同格上的競爭能力級將拿喪失第 」。

然而, 愈至目前為此,對於適 台主機,我們也及擁有型號而 已。當然,說不定到了發售時, 我們就將會給這個美好的設計品 個合適的名字。關了,雖然有 興該「會來有評細的說明」」 但是亦沒有什麼特別值骨擔心的 事。因為這台主機也是可作為支 援用的 3DO 主機,所以不論是先 更已要普適的,與者產樂更發生, (1) G、2 Phyto CD 等等,有的 話就都可予以使用。

其次,擴充用的端子,挿孔類的物件等等点更的東西都有完整 裝備,對此小無需掛心。除此外,其他公司製作的(現雖僅有 Real 種) 3DO專用的部件、 亦可對其互換性下四位前



更求放棄片的畫面就是這種原學

●電源開關

為了要讓電源開/關-的按鈕。隨著押放、 押放電源就開、關交 匠疆環

為了要確定電源已進

入了,所沒的一指示 燈、電源一進入,燈 就會亮。燈光則預定 是紅色。



這是爲了要聯接付屬

的控制台,或者是將

來會發售的十字鍵、

及鍵盤等等用具、的

專屬插孔。

隨著每押一次,就開 /閉交替循環。CD 手櫃唱盤亦可以關 閉。

●開/閉鈕

S (0.07 til)

在從各種CD上讀出 資料時·此燈就會亮 (減)。燈的顏色預 定爲綠色。

a training of the same of the

爲了要放置從3DO專用軟體開始,到音樂 CD片、CD-G、相片 CD等等的CD軟體, 所設的唱盤。

7 · = 200

W

RIGHTSIDE VIEW



● AV 擴張插孔

視頻資料等等大量的 資料·要予以高速的 讀取時·所使用的插 孔。主要是接續CD 的接合器。

● S映象輸出端子

和附有 S 端子的錄影 機控制或電視的 S 端 子線接續時所使用 比起連接在混合電視 機的輸出、畫面會更 加美麗。

REAR VIEW

EG . bod

自己相相相目

如果在電視機上無視 頻輸入端子時·就將 這個端子和電視天線 的輸入位置以同輸的 線來繼續。這項配備 予定只有美國版才 有。

●擴充插孔

這是爲了要和在未來 將發售的·3D0周邊 機相互接續時所用的 插乳 至於會有那些 周邊機要發行呢?就 請你靜心期待吧!

A-17-144

請插入家庭 110V 的插座 電源周波數是 50HZ或60HZ那一個 皆適用。它可輕鬆地 接續在AV接頭上。

此是和所謂的映像輸 出端子,像付屬的接 線,或者是在錄影機 的第一台的位置或者 電視・控制器、等相 連接。

音頻的輸出是立體變模式。紅色是R(右)、白色是L(左)。接續在電視機或者是音響的擴大器上。

以前的遊戲機只要CPU(中央 演算處理裝置。相當於電腦的心 識)不能給予表示。面用的IC 版 (這個書在出現幾秒鐘之後要往 左移動幾個個點...)一件件的指 示的話、那就不能實行動畫處理 (卡通片)。也就是說、CPU在 此為計中或擔蓋檢重的任務。

在這方面, 3DO 的 CPU 裝置

馬子要處理動畫,內部也裝載了 2 細所謂平面動畫機(GAE)的 特製蕊片。如果事先給子畫面和 行動的情報那麽即使CPU正在從 事其他的工作也可以自動地處理 動 畫 了 。 甚 至 於 像 RISC (Reduced Instructions Set Computer) CPU 遺個溴 秒數 百萬畫素,內此仍是相差懸殊 的。 附帶說明 3DO 最高解像度是 640×480 畫素。實際上由於受 到 CD-ROM 所證出的速度等等 的影響,並不能單純地來計算, 但是只考量 CPU+ GAE 之性能 的話,那麼這個解像度的計算可 以正新改寫成每秒 200 個畫面以 上。





3DO也有 Clin Pack 功能。看看實寫的魅力吧!

新於自由於自由等的新書戶。《學歷史》













INCRETE AND DESCRIPTION OF

3DO用的軟體是由最大容量有650MB的CD-ROM來供給。簡單地說,就是裝設有CD-ROM的啟動系統。那麼,在這裏輸入音樂用的CD等等之後,會變成什麼樣子呢…?其結果是完全發揮了效果作用。而且除了音樂用的CD以外,圖畫CD(CD-G)或是照片CD,只要是使用CD的媒體,大部份都具有再生的功能。

那麼依次來詳細說明一下吧。 6 先,將音樂用的 CD (在坊間 的 CD 專賣店所販賣的非常普通 的 ドリカム或是披頭四樂隊的 CD)輸入 3DO 內,就會自動地 切換爲音樂 CD 的再生畫面。在 這裏,操縱再生和選擇歌曲是理 所當然之事,除此之外,附帶有 隨機再生、反覆再生,而且也有 自己能夠自由地改換曲目順序的 程式再生。擁有和一般的 CD 盤 相等的功能。另外,在 CD 的再 生中、也可以觀費利用 3DO 診像 處理機能而呈現的影像短程畫面 (在 3 個種類中做選擇)。在喝 醉酒的情況下來看的話,保證可 以欣費到超自然的景象。(未成 年者切勿機仿),其次是 CD-G。

表面有起來和音樂用的CD沒有兩樣,而且如果放入CD唱的話,與通常一樣可以使音樂再生。但是事實上CD-G的磁盤內也收錄者音樂以外的靜止畫面。一般的CD唱盤會挑過靜止畫面資料的這一段,而只使用再生音樂部份而已。(關於這個部份的結構,今後如果有機會的話,再做詳細說明)。相反地,在3DO中,卻會仔細地讀出靜止畫面的



台3DO可搭配這麼多樣CD

資料,並表示在畫面上。最近, CD-G 也發售出一種收錄音機、 但是,如果你有讀過本書,在購 買同樣有再生裝置的機器時,相 信你 定會毫不猶豫地選擇 3DO 吧(笑)。



建设的企业的企业,并用下来专来是企业日本的

CDカラオケ

いぬのおまわりさら、

G 即收款 C 沙沙安原的原族



PHOTO CD就是將解像機備得的照片 = 到CD内

◎ 1 日の的ちいUND伽加田工作

PORT OF THE PROPERTY OF THE PR

先得的相对。 是國家的基金機能之一。 3月20日 《是存在》是超太多短性 作時期後 (由版)(1-200年)



Power's Kingdom (與音響能)

活用 3DO 機能之精采戰略 RPG

道是一個明亮,充滿綠意及生命的美麗大地。但這時出現了足以覆蓋整個大人地的巨大黑暗力量,它就是「魔王アズラエル」。 地表龜裂,植物變形,黑暗奪走了世界的生命力,也生出許多怪物,世界即將迎向滅亡。

統治世界的女神エラルド察覺 情勢之時,已經太遲了。但她仍 用盡所有的力量:勇氣、愛、希 的黑暗。 這個世界名叫「パワーズキングダム」。

玩家指揮獲女神支持的「ゴーレム」戰士軍團,為拯救被魔王 アズラエル占領的「パワーズキングダム」而戰。

望之光等,希望能殺入覆蓋世界

オーレム只以精神的形式存 在:依照裝置在不同的身體上而 會產生不同的能力。例如,裝置 在擅長內搏戰的騎士身上,ゴー レム就成爲高強的戰士,如果裝 在擅長魔法的巫師身上,則可使 用強力的魔法。

善用ゴーレム的力量,撃潰阻 擋怪獸,打倒魔王,而解救世界!











機能度1億2~ラル・ラチム1億億年間 駅中間を開発フートを正式開発・



THE RESERVE OF THE PARTY OF THE



ANY HEART BASES



が登れるのがW (CCの注意を) 通常!!



THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T



を行うないではない。 ないでは、これでは、これである。 これに関する。





接的地方則使用某處得到的道具實物 連接,由此可以了解進攻的順序。沒有道路連 多絲葱。一大片魔王的紅旗、幾乎都由一條路 プ。因爲距離魔王的基地還很違,所以還有很 雲在空中飄·這是開始階段

ボウ・ナイト





攻守俱佳的身體。不過沒什麼特徵 配上有特徵的次要身體



移動力強·又可使用手中劍·可採用打 跑戰術。



和性能相同。魔法的種類和型態不同 可依照自己喜好選擇





因爲可在空中飛·所以非常敏捷 · 移動 力很強。不知前鋒要選離的人可以選擇



回復魔法和攻擊魔法均無懈可擊 法師系中最好的身體,一定要有一個。





只以戰鬥力來 抽刀攻擊有2種射程。 ·是最高級的身體



體力差但魔法強。是爲了高級身體的超 強魔法而育成的。



最後階段才拿到手的身體。爲了要在最 後階段的戰場稱霸·到手的話先育成也 沒損失。





THANKS I THE BUTCH 移動。



RECEIVED ASSESSMENT OF THE PARTY OF THE PART 傷的摧毀敵人

	8 1h	適應・用途	攻撃・守備力	僧 紡	易相
	衣劍(ローツィー・)	W : 6 (, , ,)	1		
] - A ()	R (1 ")		300	
	萬傑特之例 (ガジェットソード)	(4.	910	
	凱莎之倒 (カイザーソード)		7	1470	
1	屠龍剣 (ドラゴンスレイヤー)	B - + 1 1 1 1 3	1	3520	
	時騎兵之劍(パラディンソード)	# · * (- / -)	Digit		本 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	黒暗之剣(ダークソード)		ni ni		事 時
-	幸魂劍 (ソウルイーター)		<u></u>		4 3
-	武士之例 (サムライブレード)	式 " - " 1	20		
1	小磯剣(こてつブレード)	X	5()	410	-
	名前付近 (() () () () ()	X. ". ". ". ".	36	1020	
	名創十六夜(いざよいブレード)	武力 7、一个 青年	50	1550	
	名剣式蔵(むさしブレード)	A. "	165	3720	
	名劍三船 (みふねブレード)	Action of the Action	22%		
	暗黒之剣(あんこくブレード)	成: (· · · · · · · · · · · · · · · · · ·	210		F B
	神風之劍(かみかゼブレード)	(X) (** - * - *) 2 表 6 (依 * * - * * * * * * * * * * * * * * * *	310		A. Di
	釘頭槌 (メイス)	信信	10		
1	議婚時(アイアンメイス)	僧房もファースト)	10 21	250	
	吸煙 (バトルメイス)	(信号) (() () () ()	3.5	850	
	富神之槌 (トールメイス)	13 - A 1		1210	
	神聖之徒(ホーリーメイス)	信(4(1) - 1)	101	2730	1 1 1
-10	創世紀之様 (アークメイス)	信信((, 7 - 7) 信(()) () () () () () () () ()	179		1 B
EV.	赫拉之槌(ヘラーメイス)	(情報) (* * * * * * * * * * * * * * * * * *	11		
FO	毀滅之槌 (ジェノサイドメイス)	僧はもという。	270		T h
3,0	未棒 (口 (ド)	王和一首长度、中 · · · · · · ·)	5		-
100	風之棒(エアーロッド)	子師 考え美、ヤル・・・・・) 王郎 考え美、ファッ・・・・) 王郎 考え美、ファッ・・・・)	10	240	風
	月之棒(ルーンロッド)	正が 早秋後、フィリー・・・・・) 下が 早秋後(ウィリー・・・・・・)	15	640	-
	星之体 (スターロッド)		25	720	长日
	蜥蜴棒(ソリアンロッド)	亜部 単数支(ウィザート・・・・・) 原た 単数は、 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	41		_
to the	王者之棒(マスターロッド)		75		
	兄法師之棒 (ソーサラーロッド)	至於一萬私達 (4-1-1-2)	246		Y B
-	思慮之棒 (デビルロッド)	正年 美秋夜(四一四一一一一)	350		Y B
==	斧(カマ)	鸟()	20	000	
T.	大声(おおきなカマ)	<u>場</u> 点 (35	890	-
	戦斧 (たたかいのカマ)	6	32	1520	
1	月形芽(ルーンのカマ)	多人(三· ?)	131	3325	
1	旋風斧 (せんぷうのカマ) 死亡之斧 (せんけつのカマ)	9, (- · · ·)	220	-	更良
		(g)	72	-	
1	黒暗之斧(あんこくのカマ) 滅絶之斧(みなごろしのカマ)	馬/ (- (7)	159	-	X B
	引(ボウ)	射手を入したといってくっこと)	297	-	- A. B
1	長弓(ロングボウ)	射 多人(アーナルー・ライ ノミン) 割り 美人(アーナルー・ライ ・ソー)	16	310	-
	十字号(クロスボウ)	Al 6	24	310	-
	国電弓 (ライトニングボウ)	射り・変い(マー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	77	20 V.	-9-1 U2
	析蛇弓(サーベントキラー)	朝) 多人(~~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~		3600	107
	致命一撃的弓(クリティカルボウ)	朝 : まん(マーイ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	111	3000	-
	死亡之号(デスドウ)	41 . 5 . (+	222 150	-	Y B
	写魔之引(ルンファーボウ)	朝年 24 (10 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	327		W. E
	英盾 (クレインールド)	增 (4) 7			- D
	戦后 (バトルシルド)	12 ・ ・ ・ ウ	20 30	170	
	林爾金盾(ヘルーキンールド)	増からかり	50	470	-
	焼脂(ミラーシールド)	増へつかり	50	790	-
	水晶層(クリスタルシールド)	10 - 10-17	130	1810	-
	を着 (ホーリーシールド)	増へてはかり	200	1010	走 8
	进騎兵之盾(パラディンシールド)	18 m 1.3 m	270		七日
	黒暗之盾(ブラックシールド)	増からまち	99		W B
		增加粉御力	300	-	Y B
	THE PARTY OF THE P	I - Harrister 1-2	300		

名 稱	效果	使用方式	債格	備者
神力之石(パワーストーン)	恢復 100 點 HP	14 W	10	
神力紅変石(パワールビー)	恢復 200 點 HP	· 注集 使素	100	
神力水晶(パワークリスタル)	恢復 999 點 HP	使度	500	
自然とも(マナのいこ)	以後100% MP	20,	150	
自然之實の(マナのほうせき)	族復300點 MP	使用	900	
梅枝(0) 紅夜(1:-"-)	解心化	使用	25	
中和朝(ちゅうわのミズ)	解破化	() H.	5	
力 食心針(あいのベル)	使怪物成為同意	(§ 3)		
・ 酸液(アシッドポム)	酸化敵人	使用	200	
日 方葉と飲(さなるカエ・フレム)		便明		
	增加攻擊力	使用		
守護大幅(まちじのエンブレム)	增加的常力	使用		
神聖指環(せいなるユピワ)	增加光之力量	智益		
月石(ムーンストーン)	增加光之力量	2 4		
光之冠見(ひかりのティアラ)	增加光之力量	を		
黒暗之塚(ブラックオーブ)	增加黑暗之力量	- X #		
/ 托克馬之盃(ドクロのさかすき)	增加累暗之力量	2.5		
風之指環(かぜのユビワ)	增加風之力畫	7 74		
風之斗篷 (ウィンドローブ)	增加風之力量	72.14		
雪球(いかづちのオーブ)	增加富之力量	24		
0.7/1/2-///	增加富之力量	2.4		亦可增加攻擊;
火石(ファイアストーン)	增加火的力量	装成		
火斗篷(ファイアマント)	增加火的力量	装件		
沙珠 (パール)	增加水的力量	2 %		
一 波浪斗篷 (ウェーブマント)	增加水的力量	26.4		
大地指導(だいちのユビワ)	增加地的力量	76.16		
紫水晶(アメジスト)	增加地的力量			
力量之權杖(パワークラブ)	增加攻擊力	7.16		
戦門手套(ガントレット)	増加防御力	2014		
天使的羽毛 (てんしのはね)	增加速度	7 (4 7 (4 7 (4 7 (4		加強光之力量
就牙(ドラゴンのきば)	增加魔法防禦力	24		
鬼脚 (うさぎのアシ)	幣東行連	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~		
玻璃鞋(ガラスのクツ)	. 大幅增加速度	装備		







這個遊戲最有魅力的地方,大 概是在攻擊敵人的時候吧!除了 可施展「打了就跑」之外,還可 在戦鬥時用「せーの」。

BEAUTY CONTRACTOR

前者就是靠近敵人攻擊後立刻 逃跑。這時地形的利用就十分重 要了,而且愈擅長利用地形的人 愈容易獲勝。後者就是在戰鬥時 都使用同一種陣型,這時便成為 與敵人以「回合」來決勝負。如 果是敵方先攻, 那麼就把隊伍佈 置在第一回合敵方無法攻擊的後 方位置,若是我方先攻擊,那當 然要將隊伍擺在前方。

「打了就跑」看字面就應瞭 解,無須再次說明;不過在順序 方面有說明的必要。比如「體力 高的在前方」「移動力高的在側 腹或前方」「可遠程攻擊的在後



方」。不過也不是一定,像筆者 就喜歡把可遠程攻擊的放在最前 方,將敵人在遠方打個頭破血

THE RESERVE OF THE PARTY OF THE

如果敵人頗爲棘手的話,就應

把隊伍移至後方,以魔法或遠程 攻擊應戰。另有人主張把欲使之 升級的角色擺在前方。這種想法 或許較易在此遊戲中生存吧!









在此公佈遊戲中會出現的武器 和道具,並介紹它們的功能、用 涂、特性和價格,夠意思吧!要 買什麼自己決定,只要有這張表 相信不會白花錢。

到最後還豈有此理地出現天文

數字的物品, 我看還是多存些錢 I Ha

還有一些是在商店買不到的, 我們也加以介紹。這些是在寶箱 中找得到的東西,所以當然沒有 價格, 表中的價格欄就想當然耳 地是空白欄了。





Power's Kingdom

遊戲者能在戰鬥中建立戰略, 加入模擬(戰略性的)要表素的 RPG。シナリオ以魔幻風遊戲者 爲女神的戰士ゴーレム。其任務 是要從魔王アズラエル手中奪回 這個世界。

遊戲的流程如下

- 1. 在世界地圖上移動
- 2. 到神殿或賣場去,幫助同伴 或賈進武器,裝備等等。
- 3. 前進到戰鬥點,進到區域地 圖內。
- 4. 把區域內的怪獸全部消滅即



遊戲開始之後、靠女神之力ゴーレム復 活起來。爲要遵行女神的指示去打倒魔 王アズラエル。

在區域地圖裏, 直到與敵人 遭遇發生戰鬥之前,都可以在地 圖內自由地移動。(照片①)。 按B鈕可以得到地圖上各種物體 的詳細資料。(照片②)表示地 圖資料,確認一下附近地帶有沒 有敵人存在吧!

●區域地圖內的操作方法

↑ ↓ → ← : 角色的移動 B 鈕:地圖資料表示/取消

C鈕:命令視窗的表示切換

R、L鈕:左、右回轉(轉90



世界地圖,是爲了讓你在戰 門,賣場、神殿各點移動時用的 圖。各點之間若有道路相連結即 能夠移動,但在戰鬥點上若不把 敵人打倒則無法再往前進。在神 殿則有許多同伴被石化了,解放 他們可增加伙伴數目。

●在世界地圖裏的操作方法

↑↓→←:角色的移動 鈕:決定

B鈕:地圖表示尺寸的切換 C鈕:命令表示視窗的切換

X鈕:遊戲終了回到主選擇單上

伙伴所在位置 主角 敵人所在位置



開始之後的世界地圖。啓動遊戲者所操 縱的角色到各處去

戰鬥的流程如下

- 1. 移動人物到能夠移動的範圍 (發亮的部份),靠近敵人
- 2. 按 A 鈕表示攻擊選單、視 窗,選擇攻擊方法(治療或防御 的魔法也相同)
- 3. 畫面稍稍變斜,變成選擇攻 擊對手的畫面。移動發亮的游標 展開攻擊(選了的話便會熄滅)。
- ●戰鬥中的操作方法(其他都 與區域地圖的操作方,去相同)



選擇攻擊對手的時候,以方向鍵移動發 光游標量上敵人角色。

①的照片是角色的狀況畫面, 狀況會隨各種屬性變化。因此擁 有光的屬性的人會對黑暗力較 弱。②的照片是裝備 Body 的畫 面。有 X 印的 Body, 是沒有擁 有或是因爲沒有達到第5級的關 係而無法裝備。每一個人能夠裝 備上三種 Body 。只有在世界地 圖上才可以使用「裝備指令」。



Body 水準 基本技 · 基本技2 協同攻撃

姓名 職業 遊戲者-移動力(現在/最大)



魔法點數 ~(現在/最大) 攻擊點數~(現在/最大) 的符號



因爲攻擊之後也能夠移動的關係可以使 用Hit-and-Away戰法(打帶跑戰術)遊戲 者(プレイヤー)







看地圖。如中段照片、回轉察看再選擇 要用的道具實物。



活時受到攻擊的時候。的確很有臨場



基本程献:スライム。

「法王石呼叫」。 青年的父親 留下這句謎語和一本手記,就消 失在金字塔中。手記中記載著提 被咀咒的國王ラーセス三世的傳 說。

「地底生出的邪惡,被封鎖在 上天力量統治的大金字塔之下。」 王家墓地裏隱藏著什麼樣的秘密 呢?

幾乎就在同時、「災難」降臨 大地、太陽被烏雲遮蔽,草木枯 萎:到處聚滿了黑暗之魔物。

是誰解開,墓地的封印,妨礙 地下魔物的睡眠,還是...。

為了尋找父親,也為了封閉地 上「災難」的源頭,青年向王家 墓地前進。

遊戲就在這種可怕的氣氛下開始。這個遊戲是 3D的 RPG,主角探索地下的金字塔,一邊選解開開頭所寫的秘密,一邊選要尋找父親的行蹤。金字塔的內部全是 3 次元的 CG,但在方向轉換時卻沒有在 3D 迷宮中常有的量車感。訊息也不用文字而完全以重聲音表達。不愧於副標題的「虛聲」之名,是近似於現實演出的作品。



* 角电的人形怪獸·打倒它·它會散了



強力的以尾巴攻擊的大型條款 被害零 很可憐。 **25**

序幕是由砂漠的遠景開始,移 到金字塔、父親、父親手記的內容,最後來到金字塔的入口。電 影相當精采,扣人心弦。進入古 埃及金字塔中展開的恐怖世界 裡!

進入金字塔後門自動關閉,再 也不能走回路,只能向前走。通 路的前面有一個小房間,裏面有 可以回復體力的藥和武器。體力 必須要靠道具才能回復,不事先 撿以後就麻煩了。

途中出現怪獸展開戰鬥。在地下1樓常見的怪獸,是像粉紅色的スライム一樣,但實力很弱,大概攻擊一次就死了。當主角遇到強敵攻擊而發出喔的呻呻吟聲時,則表示已受損傷。這個遊戲的怪獸動畫相當精采,除了這裏介紹的之外,還有,幾種出現攻擊的類型。控意別看有很多可愛勢的動畫片,在意別看得太入迷了。按R鍵,可以隨時顯示敵人和自己的HP。擅長幻想遊戲的人也可以不顯示而冒險。

進到更裏面的小房間,會出現 岡本太郎的臉,好像是鬼火。它 留下「你們終於來了...」這句謎 樣的訊息就消失了。再折回剛才 來時的通路,則發現隱蔽的通路 以打開,進入更裏面。這個角色 是來幫助主角的,以後它還會出 現在金字塔中任何一處提供線 索。

走下斜坡,來到地下2樓的小房間。ラーセス三世的亡靈會出現,他要主角「集合力量的源頭」,並留下組成金字塔單位的東西。雖然不知道要如何使用,但可以確定它是很重要的道具。這個亡靈有時很親切,但是說話的態度又很威嚴。進入這裏一直



守門的構子。送錯拜託一下,他會開門 讓你通過。

走就可以出去,不用擔心。

冒險才剛剛開始。公親的命運 如何?金字塔裏又有什麼東西在 等著我們呢?

就在陰沈沈的鳥雲籠罩下,幽 靈獵人們朝著傳說的幽靈館前 途。

30年前,在遺個「ギルフォー

ド館」發生了一件悲慘的殺人事件。男主人的妻子、孩子和朋友 3人,被某種儀式的殘暴方法所 殺害。在當時曾引起很大的騷動。男主人留下寫著「都是我的 錯」的遺書後上吊自殺了。因此 這個案子就以犯人是男主人オー エン・ギルフォード而結案。現 在「ギルフォード館」因無人居 住,所以長滿野草,十分荒涼。

原本以爲ギルフォード是常見 的幽靈館,但草壁他們卻在思衷 碰見許多出乎意料的詭異;流著 血淚的肖像畫,在食堂中吃死肉

MAP 公開至LV8的地圖

這個遊戲中到處都充滿了謎。 若沒有提示的話,說不定會出現 許多困難也說不定。但是,若全 都洩露出來的話,就會變成只要 找出答案即可,太無聊了。所 以,斟酌的給一點提示,把地圖 公開給你看吧!謎這種東西啊, 有時只要提示一點點可能就會變 意外的簡單

LEVEL 1

嚴初是序幕。這關會讓人感到 只是爲記住遊戲的基本而有的。 鬼火真是說不出來的可愛。遇到 鬼火時隱藏的門就會打開,請你 記下這類的模式。揮兩棍把它打 倒,就過關了。



LEVEL 5

在像人肋骨般的迷宮內,有一大堆裝備。高興是高興,反過來說若一不小心,就會陷入困境之中哦!如果遵從鬼火的指示,就能夠進到和第6級相連的房間去哦!



LEVEL 2

突然變為複雜。好好把鬼火的 忠告聽進去的話,應該不是那麼 難的謎才對。要打倒火炎男,則 需要在這層樓中的某一樣裝備才 行。以刀攻擊狗二次像要把它打 倒之後,轉向火炎男去。



LEVEL 6

述官一看就愈變愈大。藍色石 像法老王的成指對陷阱的解除幫助很大哦!你可以感覺到得手的 裝備數和前一關相比少太多了。 有密門,若打倒了怪獸就會打 開。



LEVEL 3

漸漸變成複雜奇怪的迷宮。還只是開始而已。在長得像不倒翁的ラーセスⅢ世的建議中,有很重要的線索。到手的裝備也會不斷增加。如果擁有回復的戒指的話,勝利其實是囊中物了。



LEVEL 7

陷阱可用銀斧、刀,法老王的 指輪來對付。在地電源裡,若不 解除圓筒的話就會雙成最糟的狀 態。要好好地仔細聽ラーセス的 建議。順便也想想是什麼意思。



LEVEL 4

遊戲中特別事件增加了,也會出現壁畫。這些壁畫的意思,其意意是要告訴你去取某個裝備的線索,以及遇到麻煩時的解決方法。



LEVEL 8

雖然複雜化的程度減弱了,但 卻換成了一條好長好長的綿延長 路。走到會煩。在此若解開4個 地方的封印即可得到快樂結束。 (Happy Ending)至於如何從 最後的金字塔逃出...就留給你去 玩玩吧!



的食客和突然襲擊過來的撞球球 具等...。這個房子一定有重大的 秘密。到處都是打不開的門,裏 面到底有什麼東西呢?

4 個人利用各自的能力,開始 探索這個房子的秘密。

「法老在叫我...」青年的父親 留下這句話和一本手記,就消失 在金字塔中。就在同時,黑暗的 魔物們跑到了地上來。爲了尋找 父親,也爲了封閉地上災難的源 頭,青年向王家墓前進。

3D 迷宮的 RPG, 時代設置在

古代埃及,以金字塔做舞台,要 打倒阻擋的怪獸,解開幾個謎題,還要探索地下的迷宮。因為 是守護王家靈魂的金字塔,所以 從暗門及牆壁飛出的弓箭等各種 令人傷惱筋的裝置。

這個遊戲是以バーチャル・クエスト為號召,近似現實體驗的演出。其他的RPG常有腕力和敏捷的狀況表示,在這裏縮小到只有Hit point 和等級等資料。在實際戰鬥中可以感受到戰鬥的快感。戰鬥是即時的。怪獸中也存

在必須要用特定武器或道具對付 的怪獸。戰鬥中可以重新裝備武 器替換道具。

在金字塔中不只有敵人。也有會給以建議的朋友,遇1有用道具就能交換情報的怪獸。要注意的是,一定要仔細聽金字塔內居民的訊息。附帶說明一下,訊息不用文字表示,而請真正的配音員來配音的。

バーチャル作品邀請玩家們到 金字塔來

法老王之封印之精彩畫面 奇觀之一,但似乎環凝埃及

的金字塔 籌。什麼?你問

我爲什麼?用點腦筋,你現

在在看什麼?法老王的封印

吧!法老王身在何處?不要

跟我說在開羅博物館。在金

看了這些照片,是否能讓你感覺到埃及金字塔之古老與神秘呢?想當年探戲金字塔的科學家們。又有幾個得以安享天年呢?法老的咀咒是否真有其事呢?

談到古埃及,大概會不由 得浮出上述幾個疑問吧!想 當年一群只有側面的埃及 人(他們的壁畫不是只有側面)一邊與尼羅河博門一邊 締造了帝王谷、金字塔、人 面獅身等如今之世界奇觀, 真的讓與便相較之下,中一 中國的長城雖也是世界七大



字塔裡吧!看,有人用金字塔來拍片、寫軟體,咱們的 長城可有道般待遇?只有一條「萬里長城萬里長」可以 嘔吐一下罷了。唉!何時才 有「孟姜女之怨恨」可玩...





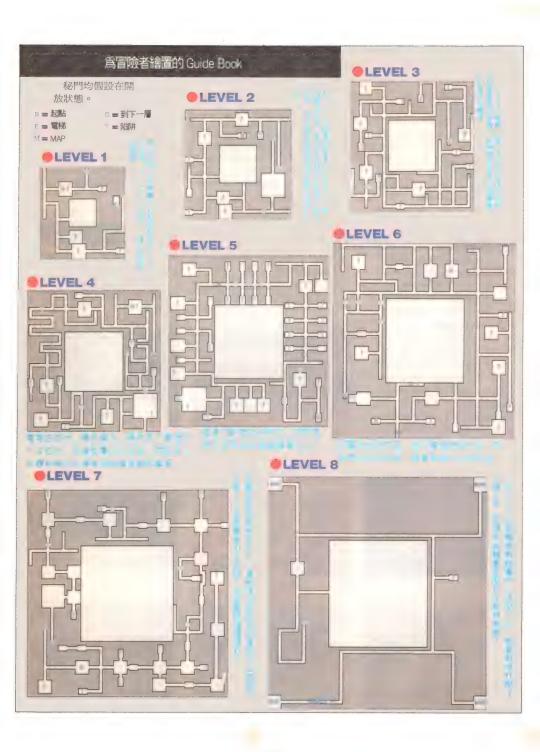














故事是描寫主角被瘋狂科學家 引到塔中,被變成生成人,接受 各種武器的試鍊,最後阻止瘋狂 博士野心的過程。主角因為擁有 最強的精神力而成爲最強的武器 鐵人,但一個曾是纖人候選人的

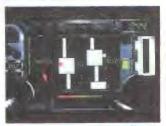
生化人對主角提出忠告:不要失去人類的心。主角被瘋狂科學家 壓迫,不得不重覆殺戮。對手雖然是機器人的外形,但其實都是 瘋狂科學家做的生化人。瘋狂科 學家計畫把它們殺光,經過洗腦 而產生最強的鐵人。

序幕畫面再現主角被引入塔 內,而變成生化人的過程,帶實上, 遊戲已經開始了,但卻沒有任何 指示。雖然實際上遭遇時情況是 如此,但總覺得不協調。在什麼 都不知道的情況下,只能開始写 一樣布滿走廊的房間。首先一 要有的身的武器。武器在哪裏 呢?自己又會變成什麼樣子呢? 后化的程序。

遊戲開始,手上雖然沒有武器,但因馬上可以到手,敵人也不會立刻出現,所以請安心。拿到武器後,必須要在選單中的WEAPON CHANGE中安裝彈藥。這裏相當重要。武器裝填的彈數最初限制為50。在迷宮的路上可以取得以MAGAZINE表示的彈匣補充彈藥。但是不能超過上限50。而和 MAGAZINE 同樣放在迷宮內的 SHIELD ENERGY 也很重要。在遭受モビル攻擊時不會輕意死亡,是因為身體裝備有盾加以保護的關



在迷宮內發現地圖 確立了禮晉攻略的 目標,是最重要的道具實物



MAP VIEW 畫面。自己所在位置用紅色表示。按一個鍵就可以看到



途中出現矮個子的敵人 最初搞不清是 要用鎗向下射擊還是要換把鎗攻擊

係,但此盾會因攻擊的次數而逐 漸減少,到0時就會受攻擊而 死,遊戲結束。

道具寶物在第一階段不會因不足而煩惱。







SUPPLY ROOM 的動畫片。還加入了:能源填充完畢等旁白

在迷宮中走動時可以發現MAP。 這樣就能看迷宮的地圖,十分容 易地展開遊戲。地圖上顯示自己 所在位置和電梯的位置。這個遊 戲必須要征服30層樓,樓層的往 來都是利用電梯。有的樓層有2 個以上的電梯,這是因爲只用一 個電梯無法連接樓層個個房間。 也就是說,分爲複數部分的樓 層,移動到上面的樓層後,就必 須用上層樓的另一個電梯才能下來。



致热至 達 748 - 四 1961 (1) 数 2 数 位 均



ABBRULD BY BUILDING



三面の かこのごはほどの傾角が好き集。



a 入场电 · 学校的民间即10年_



正是有主要等一型技術學的報告



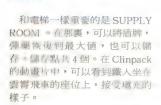
837世人7 医人立即原出位外层的。



通过前生化人工来多行用的工产



至)機的移動組造。34(後和行營的)。 利用價格





在《人世紀初》》中「國人作》。

相モビル的戰鬥,雖然只要射 擊,但有 3D 空間中,如果在走 應角落遭遇時,很解射中。另外 還設計了近距離 2 次攻擊航可破 壞及連距離要 3 、 4 次攻擊的系 統。戰鬥十分緊張,特別是自己 的盾牌、彈藥不足時,握著控制

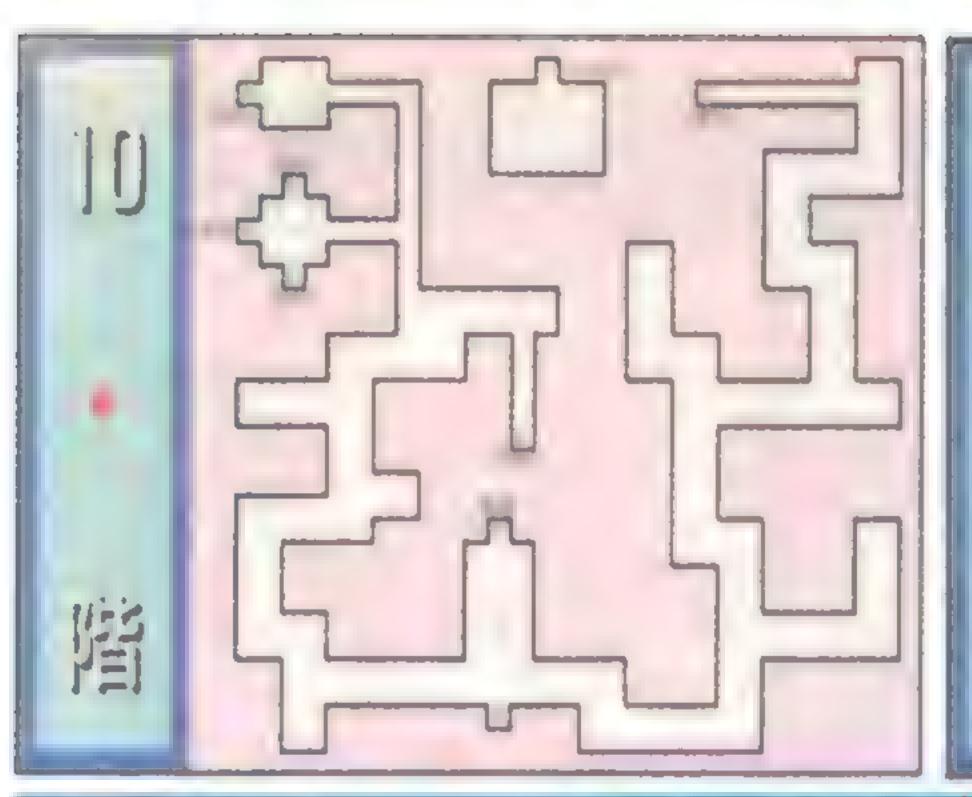
不能个體中好不容易到達第6 機, 正在逐當內行走時, 突然有 人達過通訊線路時間。原來是一 個被丟棄的生化人。從他那裏得 對對付6機主要角色的方法。不 從正面攻擊, 而聽到旁邊或背後 分擊。

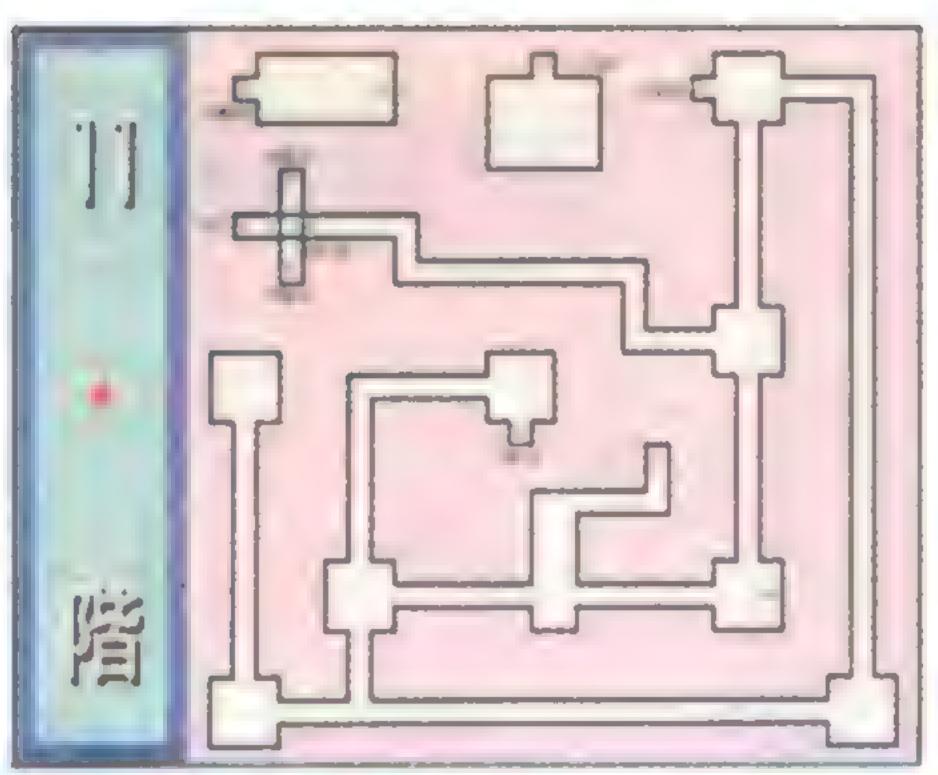
上要角色在 6 機最簡潔的房間 緊張地打閘門,裏面頂暗 野康地打閘門,裏面頂暗 昏暗中モビル出現了。想利用房 子廣大的管間繞到它背後,但是都沒成功。只好盡量從旁邊改 擊。敵人的攻擊力相當強, 了能 老是在同一個地方攻擊。敵人的 耐力也很強, 不攻擊相當長的時間死不了。

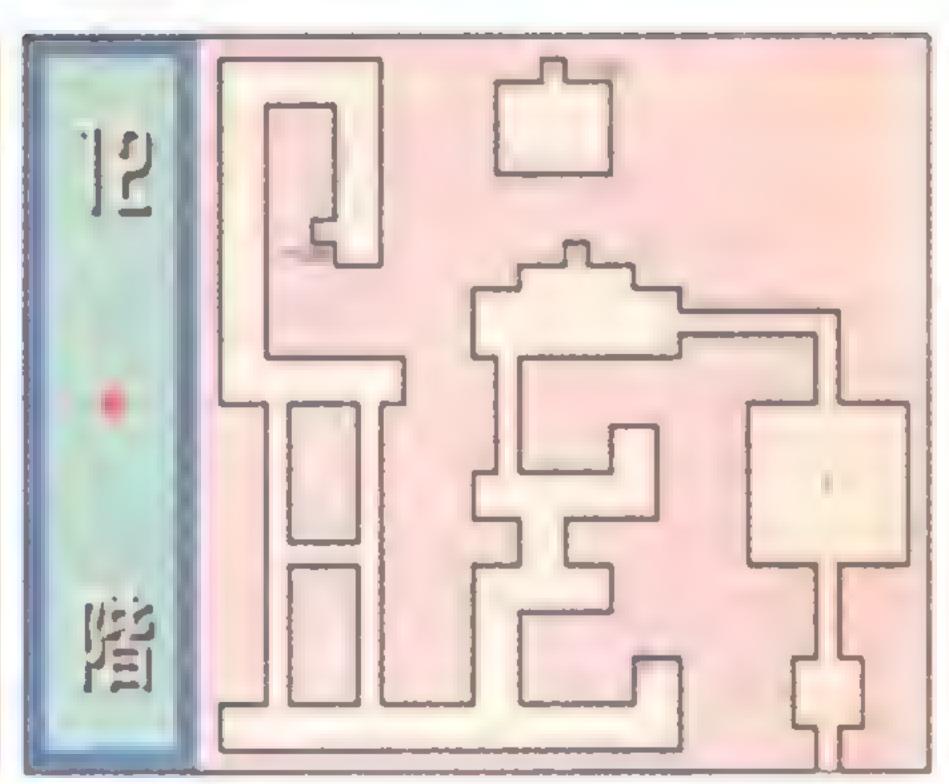
應著必死的怎念打倒它之後, 走到出口、期裏有可以前進到下一樓的裝置。前面還站著剛子通 訊過的生任人。

從他那兒得知以後的目標是要到頂樓。記服博士放棄他的野儿 但是要急麼做才能達成這個目標。 是實計一定不會答應放棄,這 樣熟非戰不可了。這時自己該樓 數的電梯。這不是普通的稅 對了樓的電梯。這不是普通的稅 體場的截貨區內人目數多。不應稅 體場的截貨區,是 對方。 一定有很多讀者只看。 一定有很多讀者只看。 面面的類要購買這個軟體。 面面的類要購買這個軟體。

從7樓開始,走廊的樣子攀

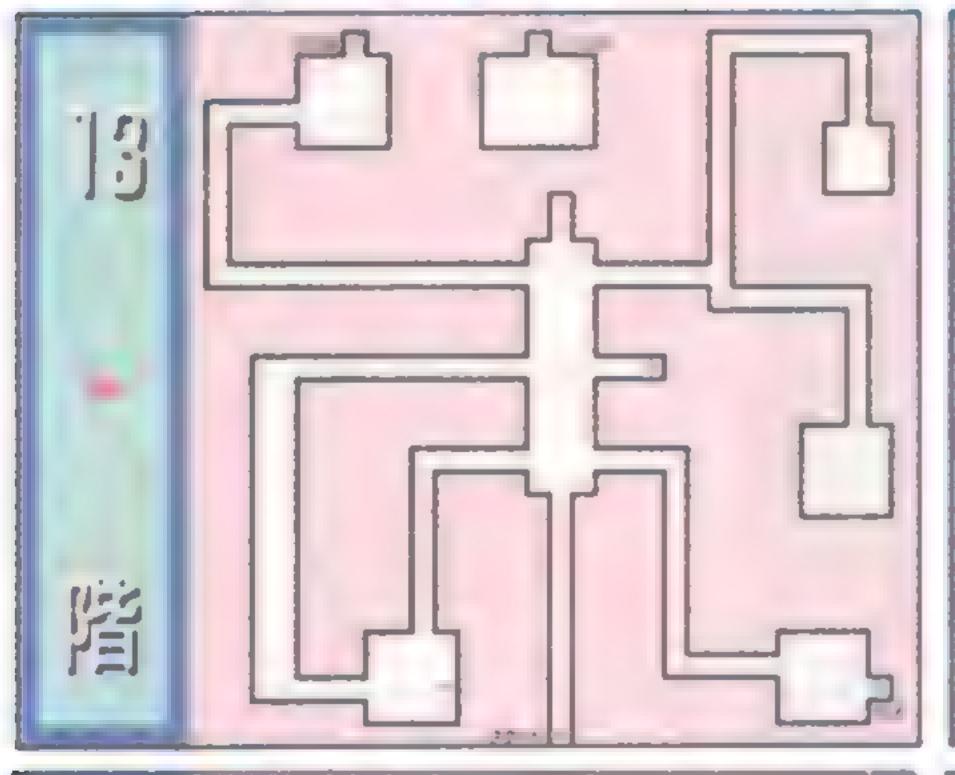


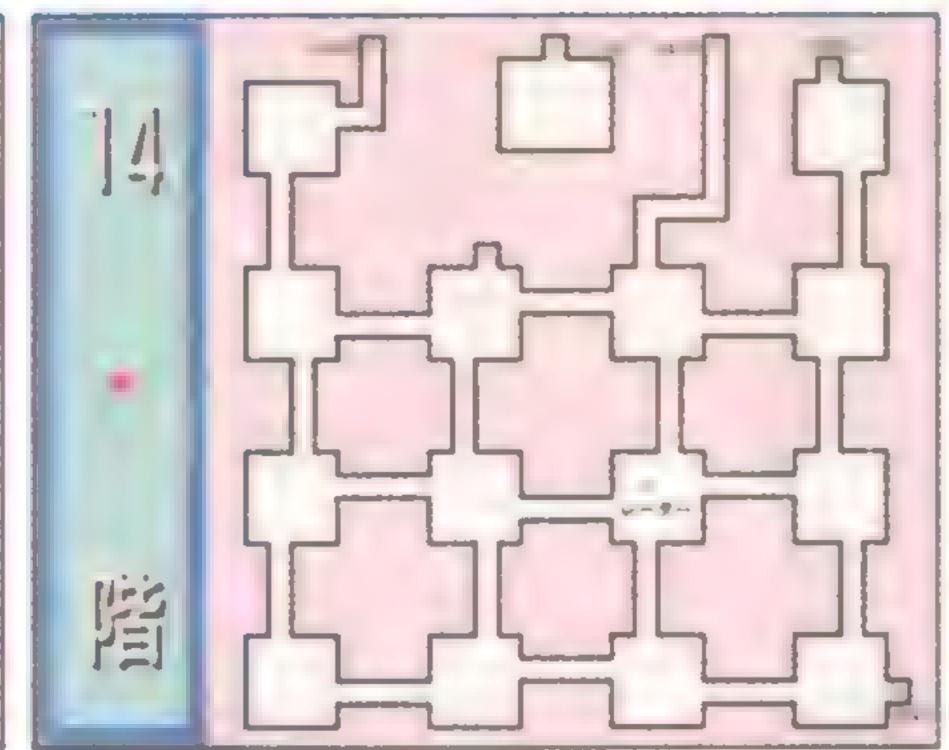


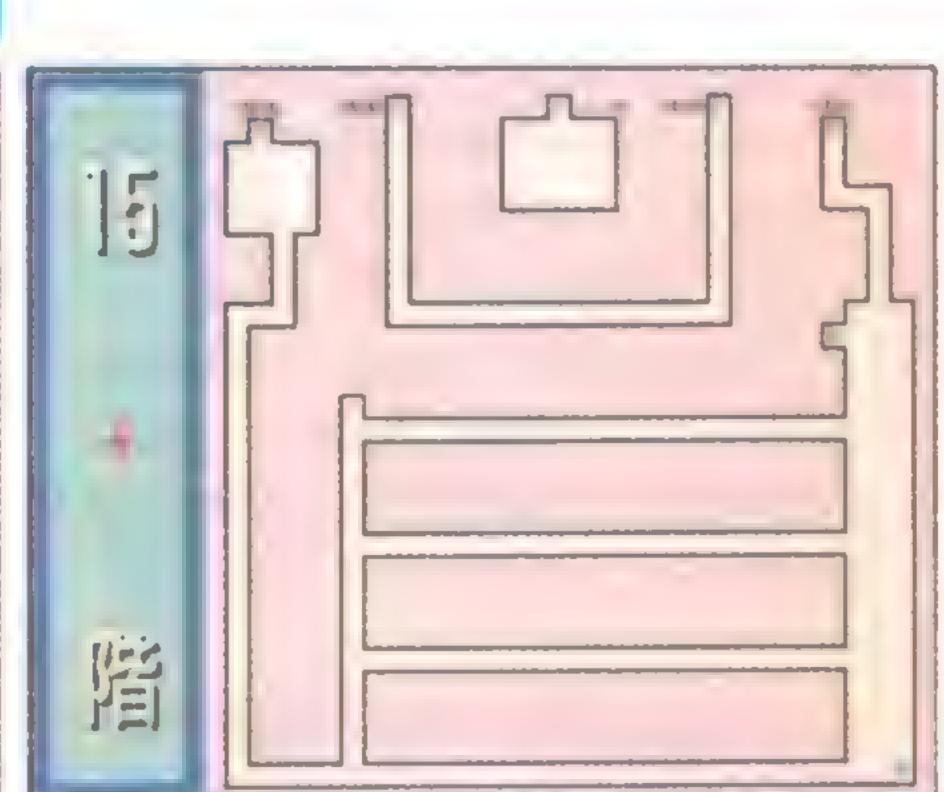


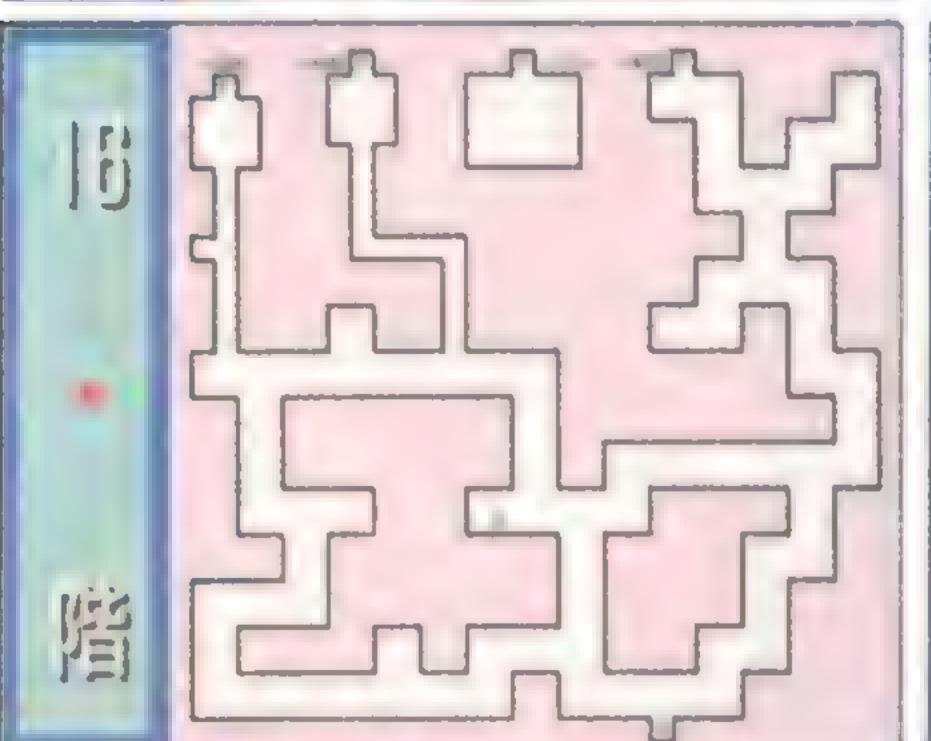




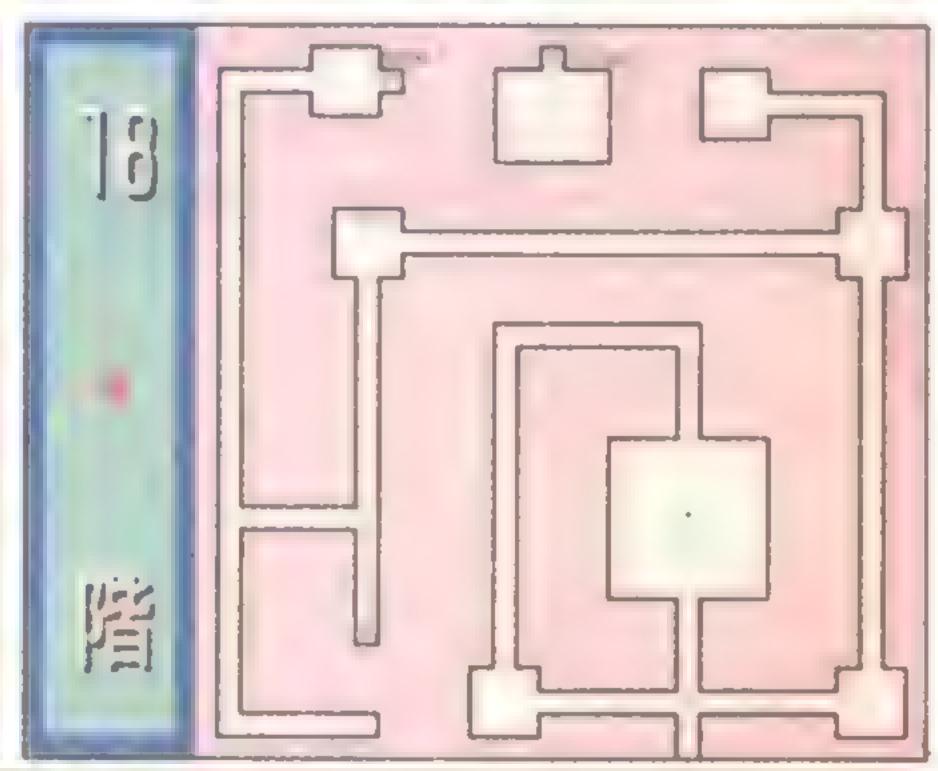












H 19 樓以後

使用L、R鍵可以左右滑行。 也就是不改變方向左右移動。可 在平常戰鬥中使用,在檢查30樓 的透明牆時也很方便。另外在マ ップビュー時使用可以知道電梯 是向上還是往下

13 樓到 18 樓出現名叫 JAWS

的モビル很難被彈藥打到。只有 在它橫著打開下顎時射擊才有效 果,要特別注意。

另外,19樓的重要角色是個頑強的傢伙,無法用武器破壞。用 強的傢伙,無法用武器破壞。用 砲台當武器與實際後逃回房間讓 它踩地雷才是正確的攻擊方法。 各樓層特殊的道具,如新鎗、 盾牌選擇等別忘了拿。忘了也沒 關係,打倒6樓主要角色時也可 以拿到。

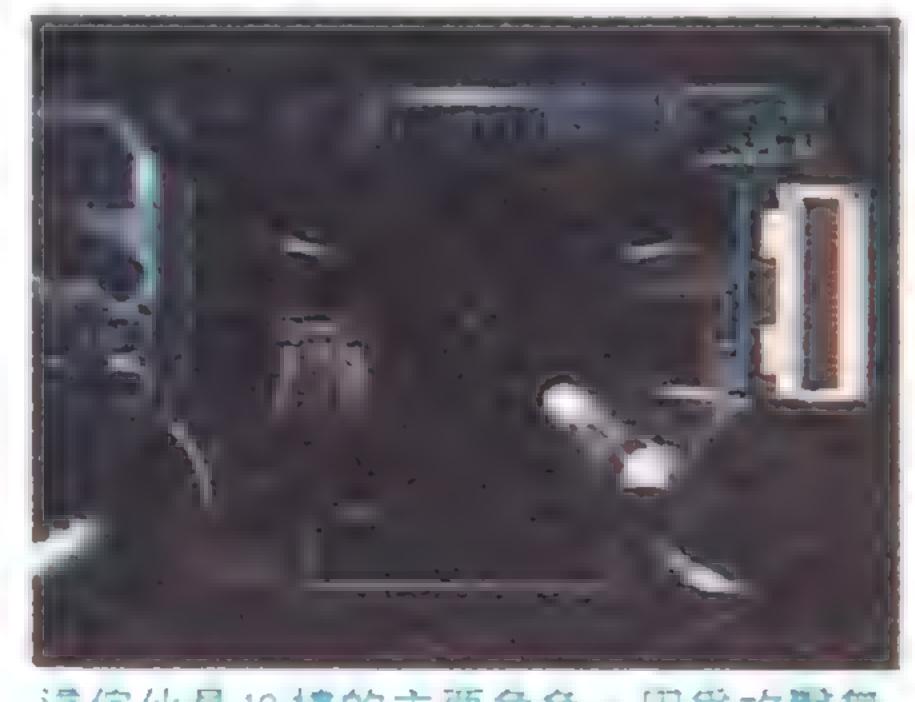
加油!粉碎博士的異常野心! 我個人認為在遊戲結束後,有能 換到觀實電影的模式就好了。



受到第4關登場的モビル攻擊。因為只 能前進後退·前進後退交互使用攻擊



雷達也感應不到的砲台貼在牆上。因為 只能正面攻擊·不破壞它是不可能的



遺像伙是19樓的主要角色 因爲攻擊無效,只好逃開讓它踩路上的地雷

記號説明

S:儲存點

E:電梯。()內爲通往樓層

M : MAP

W:武器 T:Turbo

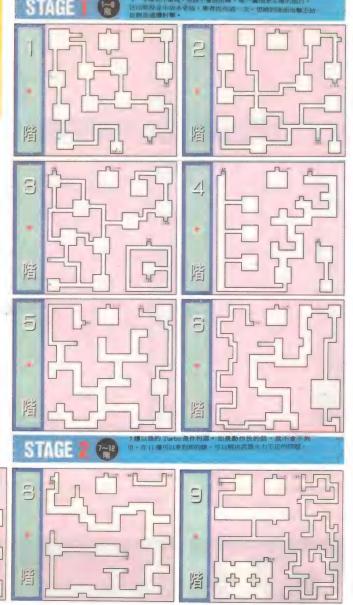
O: Shield Option

★:魔王

●:一關開始

了。敵人的モビル和強度都在增加,出現的頻度也逐漸變高。來到 8 樓,地板就像機場的電扶梯一樣移動。 這裏必須要逆向行走,也一定要拿到7 樓的 Turbo。。。需從 8 樓到 7 樓另一個部分尋找 Turbo。拿到 Turbo,只要按 C 鍵就能在瞬間發動 Turbo。按 C 建筑能在瞬間發動 Turbo。違知 Turbo。原使用。

在追求遊戲的趣味性之餘,會 覺得迷宮設定的太過於廣。而花 時間。但這個作品仍是目前 3DO 中靈活運用其機能的作品。是一 個值得期待,擁有獨特氣氛的軟 體。



1~6樓是序解戰。應該不會很困難。唯一麻煩是6樓的照日。





山村美鈔 縣疑八說

各位已找出真兇了嗎?若是找不出來,請好好研讀本文,重 新出發吧!



爲是自由作家所 以很喜歡看推理



京都府警视查提 ASTIN SE



會, 學到陽應死 亡的打擊而住



郷水用のウ菓・ 非低注述 人物。



晶的大學學

妹・現在擔任護



西不動產的社



6年32人。

標本家長女 下 届師家最有力的



樱水宝欠子 京的大學生。不 跳舞而對經營有



家的女佣。知道

標本家的過去



(周朝朝:



京脑学工作:有

師家最棒的徒 力 且以師家實

座爲目標



筛室的徒組。 館 行[0]杂·知道事 悄的發生



千晶的房間。執行「調査」、操作放大鏡後、可發現一台文字處理機。

「那麼,爲爸爸63歲生日乾 杯!」。於是男女8人舉起了杯 子。日本舞蹈界名門,櫻木流的 師家,櫻木扇舟的牛日宴會在8 月3日晚上,京都鞍馬山莊舉行 了。出席宴會的是櫻木家的家 人,以及櫻木家的親友。包括蜜 主櫻木扇舟(松本朝生)、妻子 櫻木珠江(赤座美代子)、長女 樱木美扇(吉川十和子)、長男 櫻木陽扇(草川祐馬)、次男櫻 木幽扇(板詰貴之)、徒弟華扇 (上田綾子)、華扇的未婚夫上 田正男(山内年男)、及美屬的

男朋友高田和彦(黑田亞瑟)共 8個人。(括弧內是演員的的名 7:) 0

宴會開始之時,自由作家的園 山千晶(小川範子)正駕車前往 宴會會場鞍馬山莊。雖然被邀請 參加扇舟的生日宴會,但已遲到 了。不過,當晚,在千晶尚未抵 達山莊之際,已發生了萬萬料想 不到的事。長男陽扇在飲酒之 後,竟痛苦掙扎而死...。

離開櫻木家之後,千晶拜訪的 地方是事件現場的山莊前。這兒 停放著巡邏車,在做現場搜證的 警官忙得 剛 刚 轉。 之中有人在叫 1-1110

叫她的人是狩矢警部的部下, 也是千晶的朋友橋警部補。在那 兒向橋口警部補詢問了有關昨天 出席宴會等人的情况。

師家→病情惡化無法問話。 珠江→說她掉了東西。

陽扇→現在馬止仍找不到自殺 的理由。

美扇→似乎對陽扇的行動不太 清楚。

幽屬→酒醉得很難受,在宴會 中涂離開房間。

華扇→師家最棒的徒弟。

高田→美扇的男朋友也是不動 產會社的社長。

上田→華扇的未婚夫也是扇子 店的小開。

若不是論自殺,殺了陽扇的犯



在山莊死亡的陽扇。酒裡 似乎有二氧化鈉。



成爲櫻木家學生的千晶。 與美丽第一次見面



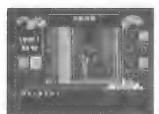
在櫻木家主人住院的醫院 中・與護士談話。



爲了知道櫻木家的秘密。 到祇園去吧!



在山莊到處走走・捜査



在京都警署門前向看門的問問看。



到達櫻木家門口,查看後發現門鈴。

人就是昨天出席宴會者之一。這 麼說來,犯罪的動機爲何呢?還 有,問一下造成陽扇死因的酒。

首先就大致介紹一下事件的進 展。最初的事件發生在8月2日 京都的鞍馬山莊。當天在山莊舉 行日本舞蹈會名門櫻木家師家櫻 木扇舟的生日宴會,在那兒發生 了長男陽扇被毒死的事件。

從事情發生的第二天自由作家 園山千晶(=遊戲者)決定著手 解釋清楚整個事件,她成了警備 森嚴的櫻木流門下弟子,開始潛 入調查。8月12日,氣氣罩被 拿掉而死的師家被護子發現。警 察因爲在密室裡沒有找到證據, 因此判斷是意外死亡。由於對師 家的死存有疑點,因此千晶慢慢 地查明櫻木家的秘密。繼承人問 題、怨恨、賣掉山莊等動機呈現 了出來,也大致明白嫌疑犯是誰 了。8月17日,鞍馬山莊發現了 新的屍體。

橋口警部補說可能是被下了毒 藥。何時陽扇的酒被下了畫藥也 是個謎!陽扇的杯子究竟如何被 下毒的呢?

再到最初去卻吃了閉門羹的京 都府警看看, 這次狩矢警部在, 因此見了面日談話。譜教閣於酒 的事。

狩矢:「毒藥已證實是氰酸 鉀。檢驗結果畫藥只有被害者杯 裡有,其他杯子沒有。」

這麼說是在宴會中直接把氰酸 鉀丟入陽扇手中的杯子裡。一開 始是陽扇邀請千晶來的,邀請人 會自殺眞奇怪。說不定櫻木家內 部發生什麼可怕的事。問狩矢警 部有關櫻木家的事,他說「像櫻 木家遺樣的京都名門,怕有不好 聽的傳聞,所以不太肯說內情。 所謂的名門都是這樣吧!

乍看盛大顯赫,裡頭怎麼樣也 不知道。千晶回到大廈,開始思 考對日本舞蹈名門櫻木家發生的 事,究竟如何調查才好。突然, 妙計一閃而出。

在調查的空檔,或遊戲陷入僵 局時而暫停休息的空檔,準備有 副屬遊戲的「彩選」。這個副屬 遊戲是放在千晶房間的電視旁, 想玩的時候,檢查一下就可以 To

「彩選」是電腦副屬,兩人對 戰,搶奪懸在空中附有立方體的 框子,是謎風的對戰遊戲。遊戲 中還有遊戲,乃爲奢侈的設計。 這是不會破壞「京都鞍馬山莊殺 人事件」印象的副屬遊戲,太好 了。和電腦作戰太激列的話,可 能會把好不容易推理所得的東西 忘掉哦!

「喂!千晶你有什麼收穫啊?」 一出現就以強硬態度發問的狩矢 警部說。答對他的問題就會得分 (這個遊戲是根據得分結果的方 式,因應得分而有不同的結果), 爲體驗好心情的結果努力吧!

67

最無法理解之點是什麼呢?

8月12日早上,護士巡 房時才發現扇舟的氫氣罩已 脱落且死亡。警察以病房為 密室而判斷認爲是事故死 广。千晶從在該**陰**院常護士 的大學學妹麻矢子身上得知 師家之死的相關情報。第二 天,狩矢警部也表示自己對 帥家之死,有些無法理解之 點。干晶懷疑病房果真是個 密字嗎?

即使選擇「その腑に落ち ない點とは」(無法理解之

點是什麼呢?),接下來會 被問到「密室狀態だっだ病 率にとうやって入る?」 (密室狀態的病房要如何進 去?)。選擇項目有「鍵を 使い」(使用鑰匙)及「死 亡時刻が問題」(死亡時間 爲問題所在)。據麻矢子表 示病房的鑰匙製造是不可能 的,死亡時刻為早上3點 至6點之間。請選擇相符 合的東西。



氢氯罩被拿掉,已經 死亡的師家。



護士打聽。



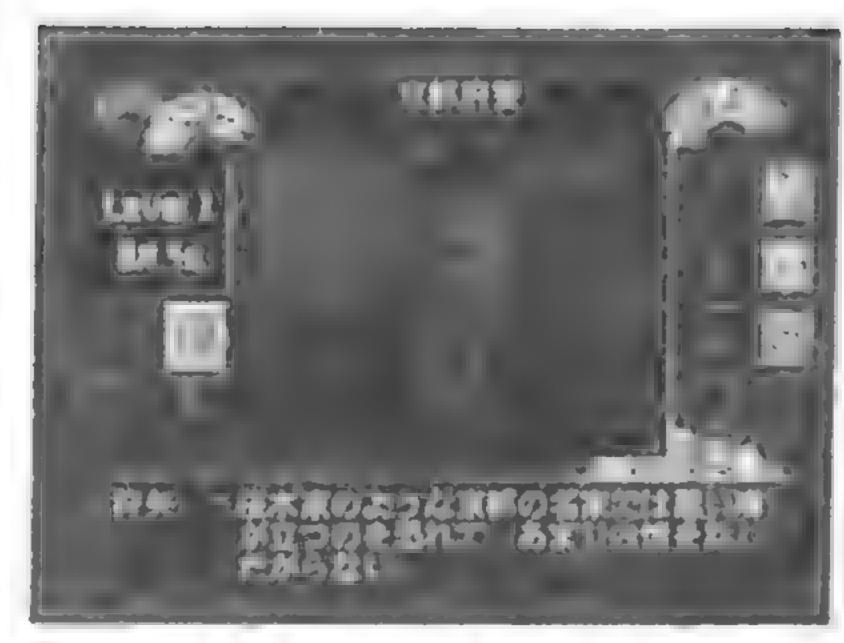
向第一個發現的 從熟識的麻矢子打聽 醫院的內情。



從山莊再到櫻木家看看。這次無論按了 幾次對講機,阿文都不再出現。



兇殺案發生之後,開始辦案。這是狩矢刑 事,之後會常和他碰面。



到了京都府警·狩矢警部已搜查回來 正在聽有關櫻木家的事情。

她若是犯人的話?

扇,可能會如此刻意去殺死

華扇嗎?那麼又問道:「華

扇寫了成寫師家的最後王牌

是什麼呢?」。啊!對了!

若是華扇手中握有邁張王

牌·那麼美扇是犯人也不奇

怪了!另外,狩矢警部也問

了不少珠江的事。華關與珠

江是認識在那個聚會上,最

後與陽扇交談的人。

殺害師家的動機是什麼?

8月15日。愈了解學 情·事件的愈複雜化。若是 帥家被殺的話,將會有什麼 變化?如此就可推算出幾個 殺人動機。

遭一天,最重要的調查是 訊問京關堂的高田的哥哥。 這裡所聽到的話會影響待會 的發展。不久之後回到公 寓,電話錄音裡有麻矢子的 留言。聽完留言之後的干晶 去見狩矢警部·因爲已發現

進行謀殺最有力的手法。

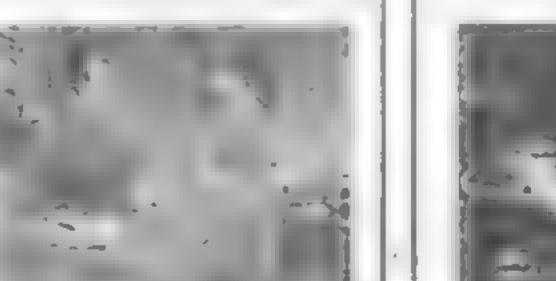
狩矢警部問干晶說:「若 是他殺的話,那麼動機是什 麼呢?」。選擇項目有「遺 言狀」(選書)、「山莊寶 部」(賣山莊)、「怨根」 (怨恨)三樣。若能確定遺 魯的話,嫌疑犯則可能是貪 圖師家位置的華屬;若是怨 恨爲動機則可能爲珠江;若 是費山莊的話高田最為可



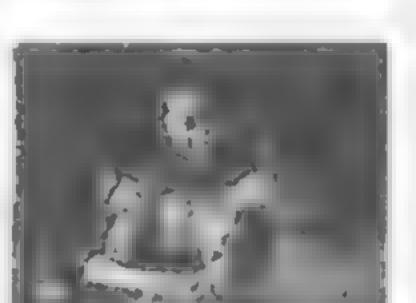
住在祇園的菊千代。 和櫻木家有很深的淵源。



時値千晶在自己從京扇堂的上田之 房間裡推理事件 兄·問到珠江的過去



在發現華層屍體現



美丽有華丽被殺 時的不在場證明



發現華扇屍體的前 田。他是山莊的管家

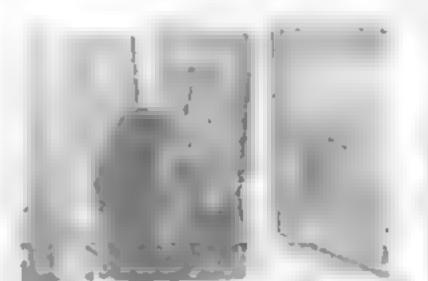
這到成是誰的面瑕?

「戶長轉交給陽關擔任 ...」。8月19日·在山莊 內發現了遺畫。終於整個事 件已快接近結局時刻了。

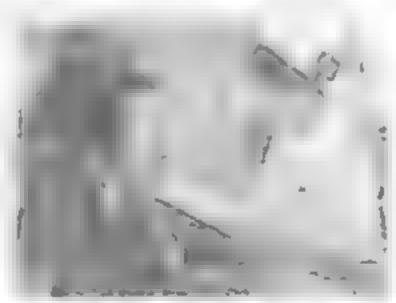
見到狩矢警部的干晶,佩 人談起鑰匙及手册的事。手 册是那一天在練習場向麗爾 借來的·原本是師家的手 册, 手册上記載著血型在上 面。之後遭到底是離的血 型·並告知狩矢警部知道。 想起那位曾說過:「僕は

AB型でして合理主義で す」(我是合理主義的 AB 型)的人。

另外關於鑰匙方面,以前 珠江入院的時候,與不同病 房的師家——樣·發生鑰匙遺 失的事件。狩矢警部即說 道:「遺失的鑰匙與師家被 殺有什麼關連嗎?」,若珠 江是犯人的話,請選擇認為 可在密室殺人的情況。



千晶搜查山莊中師家 的房間、看看是否藏 了什麼?



在醫院看到師家的看護日 ·直看與誰血 型相同? 誌,不知是什麼血跡?



8月20日。 漫長的事件 愈演愈高潮了。今天干晶所 要做的是將犯人的陰謀完全 渴哉!

8月17日。第三件犯罪

又發生了。華扇的屍體在山

莊內被發現。欲爭奪師家位

置的華扇若是為爭奪繼承人

而被殺害的話·那麼美扇及

狩矢警部也認為美國最可

疑,干晶又問道:「若美扇

是犯人的話·那麼動機又是

什麼?」。除了爭奪繼承者

之外別無其他原因了吧!但

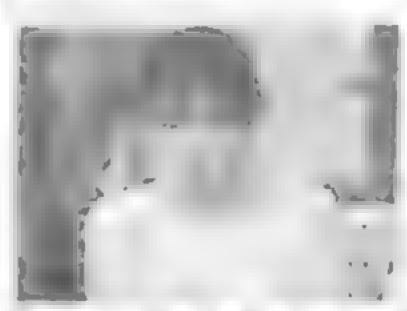
是身爲下屆師家最有力的美

幽陽最可疑。

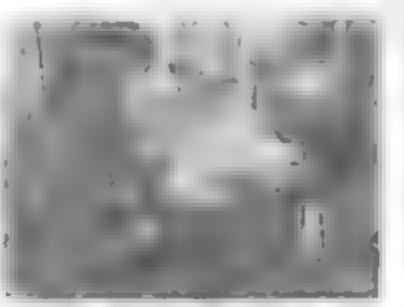
拜訪過龐矢子任職的醫院 時,得知師家死後被發現後 不久,有血液滴在鑰匙上。 若師家的鑰匙被掉包,那麼 現在在醫院的鑰匙應該不會 出現血液反應。正將這件事 告知狩矢聲部時,狩矢醫部 說道當華屬被殺害時,珠江

有不在場證明。千晶爲證實 此不在場證明去找了弟子美 子。如此遵長的事件,終於 起要結束了!

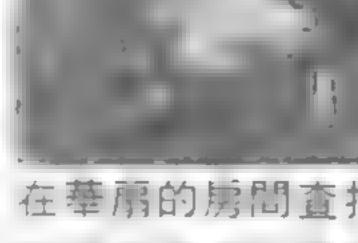
最後在華屬房間找到頗有 ED象的鋼筆時,犯人被逮捕 了。第二天·干晶在京都府 實聽取犯人的犯罪供詞。事 件終於解除了,當干晶步出 京都府警時,不知狩矢警部 的態度是如何?



當晚的事。



與杉山藥子見面打聽 在華廟的房間查找找 在練習場見到美原 有沒有遺留的證據。 知道犯人被逮捕了



聯發展空 天 **竺**

堅守硬派作風,以修練麻將高手為目的的本格派麻將軟體。以 3DO 玩麻 將的話,除此遊戲外別無其它選擇 |

TAR SIOM CHAINOIR

稱雪修行之旅

說到職將就想起中國,說到中國不禁令人聯想起係悟空,說到 孫悟空,當然就是西遊記!「麻 雀悟空」是個以西遊記世界中取 材的出場人物,爲幽默式的解將 遊戲。自己的角色除了從悟空、 八戒、悟淨、三藏 4 人之中選一 外,還須與西遊記中出場的 18 人妖怪對戰。光是與不同個性、 特性的妖怪們行方城之戰即樂趣 無窮,或是自由對戰)也是相當 有趣,但「麻雀悟空」的醍醐 味,莫過於修行之旅。

修行之修分初級及上級,巡迴國家各爲3國、6國。即使在這之中出現的國家,最終當然仍是天竺,其他尚有鳥雞國、朱紫國等全是西遊記中出現的國家。各國各地的優勝條件或其它等固定規則各不相同。打職將時,按照規則要求打法的時候也有。在照規則則以此按照規則要求打法的時候也有。在

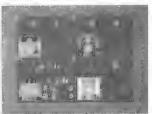


面・有志者事竟成・加油!

這修行之旅中可視爲以培育到各場所也攻無不勝的全壘打王爲目的。

如此不斷的巡迴各國,累積點 數,點數到達一定數之外,即可 獲得級位或段位。當然如果在這 成為麻將名人後,以後朋友見 面,實際交戰時,不知是否仍能 保持「打遍天下無敵手」的名人 寶座!

雖然在修行之旅中記載著固定



剛開始時·先選擇自己的角色悟淨、八戒等長的較「抱歉」,恐怕較難令人放入感情



實象國中的對戰手及當地的固定規則。依場 要求打法。

規則,但這只是其中一部分,其他 的遊戲者仍可自由變更。遊戲中還 設備了許多功能,其中最有趣的莫 過於「重玩」可詳細分析對手打牌 的習慣及打法。對要增強麻將能力 的人而言,真是不錯的機能。還有

「指導模式」。當然,還可選擇師 父。對戰幾回後,再選擇自己的牌 路、打法相異的角色,也許可倍增 學習效果。看看目前所發行的機能 ,「麻雀悟空」實可斷言是最棒的 麻將軟體。



選擇修行之旅或自由對戰。記錄室將會分析 主角的全部資料。



操作性當優良。感覺上相當容易上手。

遊戲情節一氣呵成;震 憶人心的 3D 射撃游戲

Strike Fighter 是 3DO 的首片 純日本製射擊遊戲。 CG 以電影 影像的手法流動,背景也用捲軸 的樣態呈現,再加上龐大的資 料,以 CD-ROM 而言,算是相

(主領火器) 主領航空

可玩舞台1、2

3D 射擊遊戲,對襲擊而來的敵人用雷射及宇宙槍迎擊。玩完舞台1、2 復即自動終止。

- ●游戲中的操作方法
- ↑、↓、→、◆:移動瞄準

A鈕:發射雷射

3鈕:一直押著直到宇宙槍聚滿力量為 止,一放手自動追蹤的宇宙槍即會發射

P鈕·暫停

X 紐 游戲終江



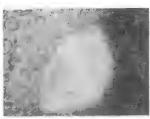
將瞄準器鎖住敵人,再擊出雷射。宇宙則 是在下面的力量聚滿後再發射。

當大膽的製作方式。除此之外, 遊戲中不時穿插著特別展示畫面 (Demon畫面),然而並不會 與正常的遊戲主畫面產生格格不 入的感覺,能夠在宛如觀賞電影 般的氣氛之下進行射擊遊戲。

有些玩家因 3DO 的射擊遊戲在 操作上相當繁複而對其敬而遠 之,然而本遊戲中,機身是自動 操作,玩家只需要描 準敵 人即 可;再加上可以二人同時進行遊 戲,彼此通力合作的感覺也不失 爲一項樂趣。

現在開始介紹遊戲故事。西元 2095年,地球突然遭受自稱為カイゼル星人之恐怖異形軍團的襲擊,地球防衛軍因主力不在而潰不成軍,地球送輕易地落入了カイゼル星人手中。如今,由寒王星歸來的防衛軍主力部隊中的主力戰機 Strike Fighter正準備出撃…。

在出撃之前 Strike Fig hter 」 做簡單地介紹。Str ike Fighter 裝配有兩門 レーザー・バルカン (雷射機關 炮) (下稱レーザー) 及プラス ター・スマッシュ (下稱プラス ター) 兩種武器。レーザー用途







在於攻撃被瞄準內敵機: 在雙打時,一人控制一門レーザー,此時準星也會分成兩個。

ブラスター是ズバリ誘導彈, 最多可以同時攻撃面上的四架敵 機,但在雙打時不能使用。ブラ スター的操作方式為押著搖桿上

Debug 模式的輸入法

在最初的選擇畫面上選擇配件,用 2P 的遙控器同時按L + R + C + X 及十字 -鈕的右,即可輸入 Debug 模式、在此 - ド也可做同時 4 人遊戲等 7 種類的設定 レ4 人同時遊戲時・與 2 人同時遊戲時相 4 同的無法使用宇宙槍 但對是個朋友相

F #

在此正確地輸入指令,即 會出現如右面照片一樣的 書面。

沒有敵人的攻擊—— 示動中時用L+R鈕— 可到下一舞台去 無論何時均可暫停 4.4人同识遊戲



聚時,可共同遊戲增加彼此友誼及歡樂 的遊戲模式。此一個人獨自玩,更加有 趣。

___ 大魔王自動死亡 選擇區域專用 的畫面選擇 暫停時的表

ON/OF



的 B 鈕,等累積到一定的能量時 再放開便能射出;看起來似乎是 很便利的武器,但一來累積能源 時不能使用雷射,二來無法摧毀 敵人之飛彈及隕石,實際上並不 怎麼管用。

Strike Fighter 装備 有エネルギーシールド對敵方的 攻撃進行防禦;遭受攻撃以致シールド的發量減至0時 Strik e Fighter 便會爆炸,即 Game Over!シールド的残量 顯示於畫面的左下方。

出撃時コクピット的螢幕上會 顯示出敵方的艦隊,使得緊張感 倍增。遊戲大致可分爲四個 AREA 而每一個區域再由數個 STAGE 所 構 成 。 AREA1 STAGE1~5組成,以擊滅敵方 主力艦インドラ爲目的。

STAGEI 為小行星帶(アスラロイドベルト),背景中可以見到火星:遊戲中機體必須在不斷飛來的隕石群中穿梭前進,除了要應付敵人捨命式的攻擊外,還怕閃避不及而撞上隕石的危險。

雖然有相當的耐久力,但因這些 隕石能加以破壞之故,確實地勇 往直前吧!

STAGE2 ~ 3 以小行星為舞台,從這裏起敵方也會發射飛彈進行反擊。飛彈雖然能以レ一ザ一加以摧毀,但由於其速度太快不易瞄準,因此將準星對往正中央,待敵人出現後再加以瞄準即可。STAGE3 是在小行戰的深學中之作戰。四周圍被岩壁所環繞,行動範圍受到限制,但敵人也只能由正面進入攻擊;然而也

因爲如此,若被敵人衝過 Z 機的 火網,便會迎頭撞上而致命。脫 離了溪谷之後便是インドラ艦隊 的駐防區。決戰的時刻到了!

進入了 Strike Fighte r 視界中的,是強大的インドラ 艦隊;由輸送艦隊起新的敵人陸 續出現,更增高了臨場感。

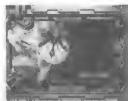
STAGE4, 潛往インドラ艦隊 的側面,目標爲主力艦インドラ。敵人會以兩機同時在後方出現,到達正前方之後除了發射飛彈之外,還會用機體直接衝撞過



STAGE的小行星 帶。使用ブラス ター時・會有書 色的閃光向被鎖 定的敵人飛去。







STAGE2。從小行星飛出來的敵人藉著隕石群的掩護襲來。後圖、貼著側面 的岩蟹向著小行星滑去。



MAGE3 的 展 示 電 面:向春小行星溪谷 中逃逸的敵人・以及 追擊而至的 Strik e Fighter。這 個展示畫面具有帶領 玩事發展而不至於感覺 突慨的效果。



STAG3的溪谷地帶。在極其狭窄深峻的 溪谷中前進,最後爬昇越過一個陡峭的 山崖才脫雕了溪谷。

來;要同時擊落兩架似乎是不太 可能,因此希望在那之前被能將 之擊落。到了後半攻擊更加激 烈,敵人會以三機一組的方式攻 來,在擊落敵方飛彈時引起的的 火光會遮斷視線而失去其它敵人 的蹤影,很容易引起極大的損 傷,恐怕這就是 AREA1 最艱難 之處吧!此時並無使用プラスタ -的時間,確實地以レーザー加 以瞄準方爲上策。

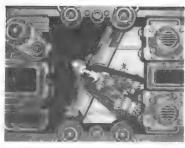
STAG5 是與インドラ的決戰。 Strike的輔助推進 裝置會切離,機艙中的螢幕 也切換成下圖所示的特殊戰鬥用 模式。巨大的インドラ的前端突 然張開,露出了レーザー的發射 口;作戰的方式便是將發射口破 壞並由此進入インドラ內部。此 時除了敵機仍會以飛彈攻擊外, 因爲要閃躱インドラ所發射的雷 射,並不容易瞄準而將它摧毀。 雖說如此,若不在限定時間內摧 毀インドラ、會造成レーザー的

エジキ・雖仍有シールド殘存・ 仍然算是遊戲結束。最後終於將 發射口破壞,在一處爆炸聲中迎 接勝利。

雖然擊毀了インドラ,然而戰 門並沒有結束,不將盤蹯在地球 的カイゼル軍撃潰的話,和平是 無法降臨的。

進入了大氣圈,會有更強的敵 人在等待著!以下就是地球篇, 亦即AREA做簡單的介紹。

首先進入了美麗的山岳地帶。 從道裏起 Strike將會 著陸,以後公如 蝴蝶般 跳躍,由上空攻擊地面的敵人。 是後來到了高樓聳立的都心地帶 ... 最後提醒諸位玩家一個必勝的 攻略法,雖然就射擊遊戲而言這 只是個常識:預先將準星瞄在敵 人會出現的位置,待其一出現還 不及發射飛彈便將它擊毀, 並且 在空檔時累積プラスター的能 源:這可以說是不變的規則。



從發射口不斷地噴出巨大的レーザ



インドラ的前端開啓・進入了攻撃準備狀態 由此攻進インドラ的内部。









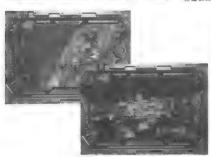
在這裏如バッタ般地跳躍著作戦



數人在變形之後攻過來



在廣闊的雲海上進行空戰。



大都會區。到了這裏之後, AREA2 算是 接近了尾聲。



從大都會區中現身的陰影·似乎就是 AREA2 的頭目了,全力以 計吧!



重視故事性的飛行模擬遊戲 配河**飛**將



度的床位就有人睡在上面, 挺新 鲜的!另外還有可保存勳章的地 方。在遊戲進行中獲得的勳章可 保存於此供自己觀賞。走出兵員 室,再往裏走就有作戰室。在這 兒接受作戰行動的說明及命令。 所謂說明是在地圖上行任務說 明,命令則以巡邏 Check point, 偵察等爲基本,另外還包括保護 輸送船和攻擊敵機等。結束這些 程序後便可出擊。最初的劇情是 讓你不斷地練習,實際上,並沒 有那麼簡單,你可能在還沒到達 第一目的點時就遭遇到敵機的攻 擊。且敵機的速度非常快,你得 多多磨練,戰鬥時,你正在攻擊 的敵機及自己飛機的損傷都會斯



示在座艙的畫面上。此外,被擊中時亦會亮起警示燈及其他各式 訊息。戰鬥結束時亦不可放心, 因爲在宇宙中仍有可能會遭遇到 隕石群。你必須躱過這些障礙物 到達檢查站回到母艦斗算是完成 任務。一回艦上要與戰友一同內 打揮官報告任務已完成,有時心 可告知擊毀敵機的數量,有時也 會因未能圓滿完成任務而被小訓

頓。此遊戲的另一特色就是縱 使你未能圓滿達成任務也能往前 繼續玩遊戲。

遊戲的進行方式是主角接受上 級的指示,完成任務,進入新劇 情,再接受上級的新命令。指示 包括了偵察,攻擊等。例如指令 是偵察的話,只要一面觀察需 達,一邊通過最初出現的2~3 的偵察地點即可,可是在途中可 能會遭遇到敵機的攻擊,或是漕 遇到小隕石群等等的困境。遭遇 敵機時,必須擊落成群結隊的敵 機才能前進。每次出任務必定要 與友機一架編隊去執行。僚機由 電腦來控制,配合玩者來執行任 務。隨著遊戲的進行,任務也就 愈來愈困難。一旦座機被擊毀, 主角戰死,遊戲也就結束了。這 遊戲中還可自由選擇敵機,模擬 空中戰鬥,這可供你練習至於戰 門任務,只要你能掌握敵機的特 性及空戰的竅門就安啦!



與敵機遭遇,即 將展開一場生生 。有時會發生無 。 法離開議衛船 情況,此時可 一場肉搏戰了



他就是主角マーペリック。本名是アームストロング。在飛行員等級上皆用本名表示。



這可是値得你一看的出擊畫面,如此的 精細生動,使你覺得好像是看電腦一 樣。



同樣是出擊畫面的情景,雖長但十分平 坦讓你一點也沒有壓迫感地觀賞。



在休息室中收集情報。也許隱藏了些什 麼作戰的情報也不一定。



玩者可利用此地圖成功地完成他得達成 的任務。任務進行中亦可叫出地圖來加 以確認



有些故事中也會安排隕石群散撒在空中 的情景 - 你可要儘全力去躲開這兒隕 石。有時還有機當呢!



完成任務平安歸隊。遺歸隊的畫面與出 擊畫面一襟精細生動讓觀賞者叫好不 絕·



向指揮官報告達成了任務。此時戰友會 說「做得好」來褒獎飛行員(玩者)



酶禮情景。如何將風體運國來呢? 講之 總會令人心裏不是滋味。戰友戰死時, 也是同樣的情形。

HINT 傳授攻擊技巧

在:火瓜, 怎麼趣, 居然 | 後 支 內 縱 機 包 團, 受到攻擊以 改 之 强, 究 竟 是 怎 麼 回 事 呢 ? 對 手 握 操 緩 但 的 您, 傳 接 您 高 等級 攻 擊 技 巧吧!

▲ 噴射式燃燒滑行

7. 興敵人相距 3000 ~ 3500 左右 時向左 30 度方向轉換・2使出最高速。 3. 距離 2000 左右時急速向左方向轉 線。此時不要移動上下。4.距 1000 左 石時應可對準到敵人才是。



日原規

1 常敵人緊追來到後方時,以最高 速脫離、用開敵人、2 不要改變操縱 桿的定位並急速地將方向做 180 度的 轉換,改從正面直接攻擊敵人。



C 間滾翻

從躲過敵人的雷射攻擊後,馬上將 飛機向左或向右提昇,進行背面飛 行,在雷射攻擊的瞬間時回到體制的 原來位置,再從該處進行攻擊。



D

在單獨飛行中,遇到攻擊技巧高的 敵機時,不妨試試削狹適的操作法。 將油門回到電,瞄準鎖位敵人。從敵 機的行動判斷,是否加以攻擊或回 避。若敵人的攻擊頻率優,就由我方 安擊;若是包養馬馬爾魯州速來移

E 直中紅心

被緊追不捨時,使用的技巧為直中 紅心。操作方法相當簡單。 體一切可 能減速。 若能與對手的行動更快的 話,散機應該會變成在我方前面。之 後要顯準住敵機,進行攻擊。



專心修練技巧·即可享受宇宙太空格鬥的 樂廳。

Virtual Horror

咀咒之館



會讓你心跳加速、頭皮發麻的動作恐怖冒險遊戲!



操縱主角、闖入被咀咒的館邸,和怪物不斷的戰鬥,拾起聖盤的碎片,到達出口前進到下一個場景。這個館邸看來狹小,但區域不少,有地下室,有墓地,但實際上被分爲許多又廣又多的舞台。

主角唯一的武器是雷射槍。雷



用雪射打擊敵人!從這方開始敵人就不斷的這 舞渦來。取得輕色實石便可得分。



發現各種物品!左邊是雪射槍能原回復,而中央的是體力回復,右邊是門的鎖匙。



受到了太多的損傷、渾身是血而已死亡。嘲笑 玩用能 可测得出现。

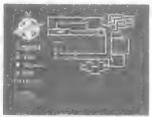
射槍的能源會漸漸枯竭,能源用 盡了便無法攻擊了,叫出狀況選 單的話便可查知能源剩餘量。或 是在遊戲畫面中、依據雷射槍後 面的紅色棒的長度表示,也可以 知道大概的數量。電射槍的能 源,若取得從宅中的白色發光星 型的物品的話,便可漸漸的恢復 能源。請常常注意能源的剩存 量。玩者的體力同樣的也可以在 狀況中得知,或從握著電射槍的 手的平面圖中了解。開始是色彩 鮮豔的手的平面圖,而受了損傷 後,變得渾身是血,而肉骨分 離。體力還是以取得紅十字的物 品得以回復。除了物品之外,環 有聖盤的碎片、鎖匙,然後是得 分的硬幣及寶石。

隱藏指令有3種,每一個都是 以選擇字幕/配音賽面輸入。首 先是簡單的進入下個舞台的技 巧。十字鍵的左方押13次、右方 押11次後,便可開始(順便一提 輸入此節目指令後,選擇 「LOAD GAME」也是從第1 關開始)。所以在遊戲中押下 X 按鈕後便會跳過第一關,進入下 一個場景。而舞台1的護身符的 碎片也得手了。接著是前面主最 後舞台(第12關)的技巧。在十 字鍵的左方押11次,右方押7次 後便 OK 了。再來是看結局的技 巧。在十字鍵的左方押5次,右 方押3次後便好了。

這次介紹各關的地圖、回復生命及回復能源、鎖匙、然後是只有一個貴重的 1UP 場所。一邊觀查一邊遊玩的話,便不會白白的向前進行。取得護身符的碎片,自己去找專看看前往魔王所居處所的最短路線。



這就是聖盤·其碎片散佈在館中的四處,爲了 逐致世界,讀聖整復活吧。



館中的場景;雖變成了廣大的迷宮・因爲是自動機關的原故,不以擔心迷路。

第一關的版圖小,不費事。怪 物出現並不頻繁,只要事先瞄準 出來的魔王,一發便使其倒地。 可以在這關好好練習熟悉此遊 戲。

目前都還是單純的關卡,看看 地圖,以護身符的碎片和出口為 目標,選擇最短的行程。但是必 須注意地圖中央部份附近的廣大 房間。因為怪物藏在牆壁的內 園。將怪物引誘主前方,給他們 好看!

第3關以後的地圖變得相當複雜。無法好好把握鎖匙及門的位置的話可是會走不少冤枉路的!因為後半段怪物出現頻率高,要儘量避兇無謂的移動。在前半段時,要好好地收集鎖匙。

蜘蛛怪在這一關出現。他張粘在天花板上,接近到某種距離

スタート直後の館を探索できます。オープニング、モンスター付き。

在開場時不能選擇「吹き替え」。 而且,除非切斷電源否則不能結

・B・C・Pボタン: 再生中止、ゲームメ

●開場畫面之操作方法

A·B·C·D鍵:再生中止、回選單畫 面

●遊戲選單之操作方法

1 選擇 · 後辰

* . . : 查 · 心轉

A翼:開線

B鍵:開門(須有鑰匙)

C键:拉下副選單 R·L鍵:向左、右滑動

戸鍵:暫停

X鍵:回遊戲選單書面

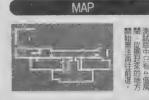
●副選單之操作書面

A键:MAP

C鍵:回到遊戲ホタン:ケームへ ケームへ戻る



ST SE SE



面





後可恢復 LIFE 取到之



後,便會降落到地面。降落下來 時或不是跳躍的時候都不能描 准,是個不容輕忽的怪物。

開始,就是排列著鑽石及硬 幣的道路,一看就有如 Bonus 關 卡般的畫面。在放有護身符的大 廳中,怪物的攻擊特別猛烈。把 他們從大廳中引誘出來 -- 匹匹的 處理掉。也要注意從左右方靠近 而來的怪物。

雖然第6關像是廣闊且複雜的 迷宫,如果只是要取得護身符的 碎片的話,大概就能非常的簡單 的過關了。這個關卡的魔王和第 5 關同樣都是水色的幽靈。以萬 全的狀態準備戰鬥吧!

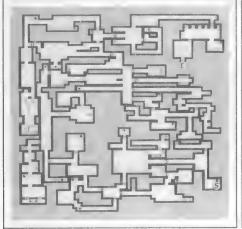
MAP 证明一个 个就体器四点 17%, 回復雷射槍能源 (E) :目標レ 遭人的失识生言、修改以此、 過記號 (T) 1UP等均衡的資料。->(增、何)性 回復生命圖 タリ碎片'ンの破片 研究研究、就可不用心療連路 鑰匙 1997 了!與爾吧!在於蒐集經口到魔 于那人的棘短路線、就清各位的 (5) ス開始ト TIUPS 行參许多详明





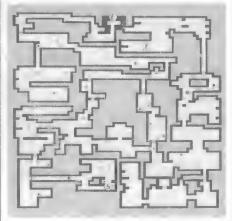
STAGE3

從這種開始地區紛顯地複雜了不少。不好好記住鑰匙 和物品位置的話會走很多冤枉路。到後半部怪物會大量 出現,故先在前半把鑰匙拿到手再說。



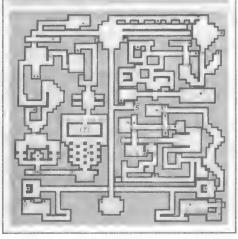
STAGE4

蜘蛛怪第一次出現。它會睁在天花板上,等到主角接近後再跳下來攻擊。有時候不跳起來還無法擊中那雙大怪物,實在是很領人。



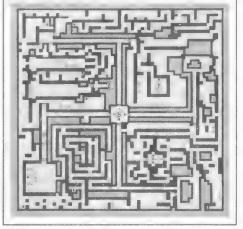
STAGE5

開始之後會以為是 Bonnus Stage,到歲都是金幣。 怪物攻擊特別猛然,碎片又軟得到處都是、在最大的房間將怪物一隻雙打倒不失為一良策。



STAGE6

看來好身很複雜,但在門取碎寸往出們走去的話,都 是意外的觀筆,第王與酌關河、爲水門積聲





這是以某個魔法王國爲舞台而 發生的故事。由王城內所舉行的 晚餐會揭開序幕。忙碌的來回穿 梭於衆貴族間的青年侍者便是這 個故事的主角。青年的名字叫做 チャンシー。

大家都因大臣所說的話而大笑 不已,突然,ウインスラップ國 王因一邊吃一邊笑而不小心被食 物梗住了喉嚨。坐在國王對面的 大臣クロナス。メイラ一雖然注 意到了道件事,但他爲了想要取 代國王,反而故意愈說愈起勁以 吸引大家的注意。チャンシー注 意到了獨自痛苦的國王並巧妙的 幫助了國王。

受了チャンシー勇敢的行動 (?)所感動的國王賜給了救命 恩人騎士(ナイト)的封號及聖 創"グリムスワッカー"。並賜



シー。這是被敵人攻撃的話就不妙



季節報告的畫面。飼養牛隻可因此而 得到一筆大收入,但最多只能飼養 30頭牛。

封給他土地,命他驅逐領地上的 怪物。

由於這樣的原因,區區一個侍 者卻陷入了得手持不善使用的劍 和怪獸作戰的地步。玩家便是要 操縱チャンシー,將他塑造成英 雄人物

チャンシー所挑戦的怪物是被 稱爲ホード的族群,牠們全都有 著紅色的酰陋身體及能一口將人 或牛吞下的大嘴巴。

要如何戰勝ホード一族,那就 要靠玩家,也就是チャンシー的 智慧及如何善加運用那把劍了。

最初國王所賜與的就是這個叫做シムト平原的地方。此處是個樹木稀疏的草原地帶,剛開始並不能稱之爲村莊,只是塊有二間房子的土地罷了。而這個遊戲的目的便是要將ホード一族驅擊將此地發展成一個大型村莊。

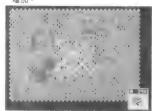
首先要進行造村的策略。這個部分是模擬遊戲,可以造村或設陷阱。雖說是造村,卻無法像市鎮模擬遊戲「Sim City」那樣設住宅區。玩家實際能做的是整治岩地及沼澤使村莊的發展更爲容易。或種樹,配置牛隻便這塊土地雙成一塊有吸引力的土地。至於設體階與將會在下一百嘉詳細



在商店內購買道具。道具也有很多種,購買這個難的話戰鬥時可吐出火蛇。



一年結束後須繳納稅金·且稅金年年 增加。



由上往下俯看整個村莊的畫面・紅點是ホード・箭號是所屬偏兵。

介紹。

接著會和來襲的ホード發生一場戰鬥。這裡就是動作遊戲了。可用劍、其它武器或魔法道具保衛村民及作物免於ホード的侵害。但チャンシー卻只能拼命胡亂的損舞著劍。而且還因損舞遇可情。但是即使是這樣愚蠢的主角也可打敗ホード。在ホード將被消化掉之前將ホード打倒的話,還是可以將村人平安無事的救出。但如果村人已被消化且聽到ホード打嗝的聲音時那就太遲了。

結束了這項戰鬥時就已過了一



試 图 柜程 有 面 如配合 上石棚 , 00 之一 来 就 不是 那麼 簡單 便 可 進來 的 吧 ! 本 軟體 由 台 灣 松 下電器 獨家 代理



2隻ホード溺斃成了浮麂了。敵人的位置 可以從右下角的雷達偵測到



佈署傭兵的地方, 牛一頭索價 100 枚金 , 非得好好看守不可。

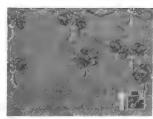


傭兵對ホード進行轟炸・ホード像氣球 般破掉了。チャンシ所能作的也只是跑 而已。

季,依作物的成果得到收獲並進 入下一季。這時村莊的面積會自 動變大,地圖上可行動的範圍也 變廣了。經過一年後便要向國家 納稅。因爲勤奮的發展村莊,也 赚了一些錢。這時便可到商店購 買武器或魔法道具。

在一塊土地上經過一定的年數 後,會被召喚到城裏,受到國王 的讚美後再受封新的土地。封地 的森林、沼澤、砂漠、冰雪地帶 漸漸使難度提高,連帶的攻略起 來也變得困難了。加油吧!チャ ンシー。只要不致覺得不知從何 下手,便勝利在望了!

ホード的數目變多了,且從四 面八攻撃而來。在這裏、僅由チ ヤンシー一個人只靠著一把劍要 將牠們全部擊退是很困難的。在



將樹苗種植後,約半年即可快速長成。



シムト平原恢復和平後チャンシー回到 王城內。被自己的劍絆倒而翻了個大跟 解·真可憐。

這一次的戰略中使用捕獸用的圈 套或柵欄,來製造陷阱防禦是很 重要的。由於村莊會隨著每個季 節而漸漸變大,弄不好的話也許 每一個季節都得重做陷阱。此 外,直接在村莊附近設陷阱的話 也會妨害發展。爲了這個原因, 將陷阱設於離村莊較遠的地方才 是明智之舉。接著就將陷阱一個 一個分別加以介紹吧!

若ホード的小兵掉入了陷阱的 話,就發動攻擊將其消滅,而陷 阱也會跟著消失。此外,撤去陷 阱也是要花錢的,沒必要的話就 不要撤掉。

柵欄可以保護田地或牛隻,或 將敵人引到陷阱去。雖然柵欄會 被ホード破壞但也可藉此拖延ホ ド的攻勢,争取時間。柵欄有 木製和石製兩種強度不同的種類 (不是在商店買的石柵欄無法使 用)。此外,柵欄和陷阱不同, 撤掉柵欄還可以退還金額,要善 加利用哦!

還有一樣陷阱千萬不可忘掉, 那便是水渠。大部分的ホード們 都不會游泳,所以也有些是一到 水裏便會被溺斃的囊東西。所 以,在有水的地方附近多挖挖,, 拓寬水渠吧!附帶說明一下,由

它們就是面目可憎的 HORDF 族

成體HORDE族



極普通的HORDE族,任何地方皆會 出現。雖說是只用劍砍一次便可打 倒的小卒,但數目多很難對付。而 且是看見村人或牛隻便馬上吃掉的 會禁催伙。

食人HORDE 族



這些傢伙和成體HOHOE族一樣。在 任何地方皆會出現。由於動作非常 敏捷,一旦讓它進入村莊的話便會 有許多田地遭破壞。行動由亂數次 定隨便不太會傷害村人。

森林HORDE族



在第2個樹木干欄アルブルガー棚 中出现的HOFOC族。可以穩藏在樹 木中,障藏時無法進行攻擊。從樹 廣出來後立刻以劍將其打倒。

屬神 HORDE族



直大的HORDE族,行動雖然遲緩但 攻擊力猛烈,隨便一擊便可將ឹ模 及房屋摧毀。必須以創砍12次才能 將其打倒。若沒有在其進入村莊之 前將其打倒的話會遭受極大的損

廣術師HORDE族



在HOFDE族中使用魔法的討脈隊 伙。可以念力移動,冷不防便出現 在村莊中。以劍攻擊的話劍也會馬 上就彎曲了,是會發出火炎誘導彈 攻擊的一大強敵。用劍砍3次的話 可將其打倒

沼澤 HORDE 族



在第3個プーサル惡臭沼澤 - 脳中 出现的HORDE族。樣子像暢魚,在 水中移動非常快速。但一上陸動作 便變得非常遲緩。在那裏以劍將其 #2 (B) EP 1

於チャンシー本身是不會溺水 的,所以可以安心。

此外也可以雇用騎士和弓兵。 他們雖然不會移動,卻會對通過 附近的ホード們進行攻擊,因此 將他們佈署在ホード經常通過的 地方最有效!不過,由於佈署這 些士兵的話每季都得支付金錢, 因此在敵人較少攻擊的季節時就 停止部署吧!

來襲的ホード們會因每個季節 或地形的不同而在種類或數量上 有所差異。請參考下表製造陷阱 吧!ホード數量多的時候陷阱也 要多造一些。ホード來襲的方向 也多少有點固定,因此事先在, 一ド可能通過的地方挖掘陷阱或 所置騎士及弓兵較好。在有效的 佈置下,即使チャンシー什麼也 沒做,也能將ホード全部消滅。

每種地形都有其特徵,因此不同的戰略是必要的,在遺裏向各位介紹最初兩塊領地的攻略法。

①シムト平原

剛開始的シムト平原是一草原 地帶,水和岩石少,樹木亦很稀 疏的地帶。在這裏要爲後半的攻 略做準備,好歹也努力多賺些錢 吧!由於幾乎沒什麼資金,所以 首先將所有的樹木砍倒,一棵可 以得到5塊錢,這就是你的資金 了。接者儘量選遠離村莊的地步 種植樹苗、樹苗可以一塊錢購 得,長成後將其砍倒便可賺錢。 種植樹苗於原沒須空出間隔,這樣 樹木才長得快。

在最初的一年裏敵人會從北方攻擊。由於只是些蝦兵蟹將,數

量也不多,因此玩家如果自認對 動作遊戲還可以的話,就不必浪 費錢去設置陷阱。

當錢存到某種程度時,接著便 要買牛了。買牛需100元,雖然 貴卻非買不可。因爲每季可因牛 隻而賺得25元。還有ホード們喜 歡吃牛,爲了不讓他們得逞請仔 細確實的看守牛隻吧!說得誇張 點,即使犧牲一兩個村民,也要 保牛。當牛將附近的草吃光後這 個地方便成了一片岩石裸露之 地。由於無法從岩石上的牛隻得 到任何收入,因此把將草吃光了 的牛隻遷到別處去吧!此外若將 兩頭以上的佈署在一起,一下子 便會把草吃光光了,因此在佈署 牛隻時將它們一隻隻區隔開來 吧!

隨著村莊的規模愈來愈大, 敵 人也會從四面八方攻來, 設置陷 阱守護村莊吧!

辛苦耕耘三年後,就完成了國王給你的任務。準備遷移到下一塊土地上。到第3年冬天、柵欄、牛隻樹木或樹苗也可轉換成金錢全部加以回收了。

樹木王國アルブルガ

此處隱藏著道具。當一定數目樹木長成時樹精便會送來"



第3塊土地不過是因風而形成的沼澤, 這個沼澤裏藏有寶藏。到處挖看看吧!

Boots of Boogie "當作禮物。這 雙鞋可以在戰鬥中迅速移動。快 勤奮的種樹好獲得此鞋吧!

這個遊戲中會隨機發生種種事件。當季節改變時如果察覺到畫面突然改變,那便是要發生事件了。種類有絕級稅金或人口增加等令人興奮的事件也有亦一片突然出現或隕石掉落(會使土地變成大岩地)等不好的事件。

ウインスラツブ國王傳來的口 信是好的事件,而大臣傳來的口 信則是壞的事件。此外還有FNN 新聞,可以告知大雨或豐收等事 件的發生。

會發生什麼樣的事件完全是靠 運氣,這也是這個遊戲好玩的地 方之一。對玩家來說,即使是發 生不好的事件,它的畫面也是非 常有趣的,一定要看看哦!

		土地	シムト平原			アルブルガの樹木王国				ブーザルの悪臭沼		
		4		=	3	i	5	3	4	1	5	3
		\$ 67	有更玩名	各夏祖名	春夏证者	春夏从车	春夏秋冬	春夏秋久	春夏秋冬	春夏秋冬	春夏秋冬	春夏秋
成	骨盤	HORDE	5678	6864	7345	66610	710 8	8	1010	78 5	85	10
食	人	HORDE		24	12		4	8	36			3
森	林	HORDE	1			1.2	354		335			
産	神	HORDE	i		122			3 1	6		1	1
至	術 師	HORDE					1		1		1	
沼	澤	HORDE	•							23	368	5.
敵	の合	計数	15678	6888	7479	8 6 7 12	7 3.3 3	83.09	LG (3 7 17	7888	8975	10 9 9

ブキ-ブ-ツ 布吉靴

在アルブルガ的樹木王國中,從開 始的狀態開始,增加了30根樹木之 後,樹精的女王會出現。女王會將這個 道具當做禮物賜予丰角。不過若是欣倒 樹木的,一定要使樹木更多於被砍倒之 數。無論如何多種一點樹苗就對了。穿 上「市吉靴」後,在戰鬥模式上移動可 變得更快。



這就是樹木精的女王。頭髮與樹都溶在 起·好像有點恐怖。



穿上「布吉靴」之後。移動上也快得許多 已經沒有它不可了

フルート TAG

長笛

在ブ・ザル的磊臭沼澤中, 經過一 定的時間後,在地區中出現由石頭做成 的二個標的。在二個標的交叉的地點挖 掘即可取到「フル・ト」(長笛)。使 用這個長笛,在一定時間之內,可呼喚 HORDE。實在是非常有用的道具。-定要取得哦!



從村子的上方所見之地圖書面。 2個標印 的交叉之點有埋著長笛!快挖



埋在惡臭沼澤中的長笛,一定不會有多好 間·有點不想吹它。

財 TAGES

一樣在ブ・ザル的惡臭沼澤中,除 了長笛之外,還埋著好多金銀財實。雖 然握著財富所有的關鍵,但畫面上突然 出現了一大堆青蛙,隨著青蛙跑時,突 然消失在沼澤中。就在青蛙消失的地方 挖掘,即可取得財寶。不過,青蛙一消 失就一必要馬上挖!

到手的財費金額由30到300左右 不等。比發展村莊更爲賺錢,所以在這 舞台在時間限制內,儘量追著青蛙。

如此一來,此遊戲似乎 腹切式「THE FROG」 了。而且·天生對衛蛙 **有恐懼的玩家可能會級** 眉頭

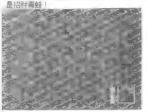








照片的左邊及中央是金幣。出現金額是無 規則變化的。右邊是實石。右上的照片就



不管是夏天還是冬天一年到頭追著青蛙 와·這是怎麼一回事

「The Horde」是一個結合動 作遊戲和模擬遊戲的遊戲。遊戲 分成「戰略回合」和「戰鬥回 合」交互地進行。戰略回合是要 著手保護林莊兒於遊牧民族攻擊 的策略, 飼養牛群, 砍伐樹木以 增加財富等。

●戰略回合中的操作方法 ↑ ↓ → ← : 游標移動/防具選

A鈕:決定/實行

B鈕: Tool Box/取消

P鈕:暫停

X鈕:到載入選單去。

※此遊戲要切斷電源才能行使 終了。





谢链子。使 用在整地或 挖水道時



203 04 HUS.Je 接下家 的話 图以 學給它一些 操傷



会可以得到 35 协盟聯的



在工具箱選擇功能中按「↑」的話,就 會表示像上圖那樣的全部地圖,在此狀 態下按「↓」的話則會變成部分地圖



\$38 AGS hunde 無法進



樹木 生風 起來的話 每一棵 寸得 到、临邻物 的收入



Barle和已經 沒有什麽可 以做了的 語·可以即 Porne出来

STATES OF STATES

- ●之一:遊戲開始之後會變成 選擇鹼面,請不要選擇「Quit」, 選了的話雖然會回到遊戲的選單 去,但之後會有什麼動作就無法 保証。「The Horde」結束遊戲 時請一定要切斷電源。
- ●之二:遊戲中時雖然能夠執行 Save 動作,但我們勸卻你不要執行(因無法保証),同時按R、L鈕,再按C鈕的話,會把「The Horde」以外的遊戲資料全部消除盡淨。



ラン 不可使用

否

要存下來

的

地

方



若岡時按L和R・則The Horde以 外的資料都會被削除掉



在 Horde 攻打村莊的戰鬥回合中,遊戲者要揮舞者劍來消滅 Horde。那兒有 Horde,要注意雷達 (紅點)顯示。雷達左邊的數字表示的是 Horde 殘餘的人數。玩的時候與一邊讓村民或牛在村中到處跑以避免被吃,一邊砍殺 Horde。即使村民被吞了也別輕易放棄,在 Horde 消化他們之前殺了他們的話,仍然有救。

遊戲者的生命變成響,或村人 被吃光了的話,遊戲就告結束。 把 Horde 全滅後便可進到下一 個回合去。

●戰鬥中的操作方法

↑ ↓ → ← : 游標的移動/防具 選擇

A鈕:揮舞劍/決定 B鈕:回 Tool Bot/取消

P鈕:暫停

X鈕:到載入選單去。



生命 雷達(左上角的數字指的是敵人的殘餘數)



結束戰鬥後會妻泛此回合的敢 支情形(照片①)此外,每年 (4個回合)要繳稅金,所以要 注意,若繳稅時錢不夠的話會造 成遊戲結束。付完稅金所留下的 錢可購入新的防負(照片②)。 石壁、傭兵、攀彈、電能瓔、誘 個等等。該個價再買進。以 「Leave Shop」離開商店,就 變成下一個回合了。



機金



擁有的工具

選擇的工具



所謂的「リンクスコース」是 指延著海岸線所建造之砂石地帶 的高爾夫球場。這種球場裏包含 了不少自然景觀。ペブルピーチ 就是這類的球場。所舉行 1992 全美公開賽。歷年來參加的選手 都是負有盛名之人物。這不但是 高爾夫球迷所嚮往的比賽亦是各 世界著名戰役的偉大舞台。

使用「アニメーション」時, 球員們與球僮都會顯示出來,你 可以看到球場上的人物好像電視 轉播一樣動來動去,十分有趣。 若不用這機能則書面右方飲會出



遊戲選擇列表。最好是利用「トレート ング」來培養實力。目標是在「ペブル ピーチオーブン制靏。

的地形情况時,亦可浮現出地形供你確認。

緊接著就要開始打出第一球了,這地方以強風聞名,所以要注意風的動向,且風向是沒有一定的。在打球之前你都要先看一看風力的大小。你所站的圓形範圍裹會顯示出順風時及巡風時改變飛行距離的大小。但若是側側就得靠你的經驗來打球了。若能好好估計落點方向,以及揮桿的



一有選手 · 畫面就熟鬧多了 · 若不顯示出選手 · 遊戲的進行就 會比較平靜順輔 · 因此還不如顯示出球路線圖來得實用 ·



實際上當然不像所示之線條一般・但若沒有這項機能・遊戲起 來會很辛苦・因爲必須要有像打短距離球那樣精細的控制才行。



最多可四個人一同玩遊戲,但因各比實 而有所限制。以競賽時當然無法四個人 同時比賽



球值可因你的喜好而從四人之中選出。 其中3個是男性,一個是女性。



遊戲結束後,看看自己的記錄吧!從各式的參考記錄到你想要的記錄都有。



這是在比賽過程中可看到的分數及等級 的陳列表,接下來會有全部選手的等 級。

角度就夠了,但最重要還是揮桿的瞬間。也就是一邊看著能量計(出現在打球員附近的圓形物),揮打出球的那一刹那。若是錯時機,下次再來吧!有時也有連球都打不出去的情形。不過沒關係,誰都會犯錯的,一旦打到良好地區時,你就要達應對所在的位置。若你打到障礙物裏去的話就糟了,此時力道的大小評量就更累

當你揮捍落空時,要注意得在能量全滿之前一點點時打球。

決定之後,就切換至打球的畫面,按方向鍵的「下」鍵時,就 是打球的下方,「上」鍵就是打球的上方,依你按鍵時間的長短,球道的高度便會有所改變。 打球的下方就會飛得高,但易受 頭向影響,就便會產生轉的現 集,就停住了。到登上果賴時可 利用從嶺下的助滑坡打高球。



有許多特殊機能



擊球時留下的軌跡,可供之後研究曲球 用,對長球亦非常有用。

強風時,用 IW. 打輕球時,順 著風,輕按往下鍵就可飛行 300 碼以上。打球下方時就是低球 道,不易受風的動向影響,適用 於強風時使用,且逆風時,也比 一般打法來得飛得遠。但球較難 停住。無風時,最好是用平常打 法即可。

不懂草場斜度的人看建議方框 應是很容易明瞭的。方框的橫線 往右下傾斜時代表地形是右下傾 斜,彎曲度是按照角度的比例;

從上到下依序是①:選手的名字②:接下來 是來幾桿③:到旗竿的距離40風向及風力



俯看草場附近時的情況。利用操縱桿可 以旗桿爲中心鏈場一圈。



從逆視點來看,因為球朝這邊過來,可 感受到與往常不同的感覺

上面所示的垂直斷面圖可讓你知 道到球洞的坡度。上坡要打強 球,下坡則打弱球。





完了 打到障礙處了。而且還是最糟糕的球位。這如果不大力打出去恐怕很難起死回生吧!



這是基本畫面。你得考慮風向及路線等後再決定朝那個方向打 去。不妨參考右邊的路線圖。



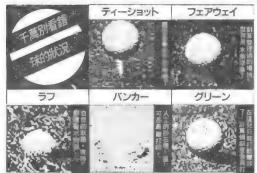
即將開賽了! 第二天起則會依成績來比賽。



道路圖上有顯示接下來打者的名字及打 的方向。打完球後會顯示其軌跡。



第一球飛到那去的樂趣。交給它它會落 在良好地區的。





29 英吋的長球。選手也一起在想但不會 告訴你任何事情。



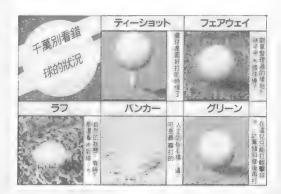
利用第一桿得知草場的傾斜度是很重要 的。這情況時是稍往左傾斜。



正在想前一球大勢不妙時,寬下起雨 來,眞是討厭啊!



優勝時的排行榜



VR高屬天第二作

TEE VR GOLF

ISTE 遙かなるオーガスタ

繼承前作、T&F SOFT 獻給各位的第二 部佳作!

說到高手決賽マスターズ可說 是無人不知無人不曉,這場比賽 將在美國東部喬治亞洲的「オー ガスタ國際高爾夫俱樂部」。在 此處舉行的比賽都只限會員參 加。而目能參加此比賽的都是各 國之精英,能收到邀請內的人少 之又少,所以,光是能在オーガ スタ比賽就已經很有價値」。此 遊戲的魅力在於一一能輕鬆地打







正想藉著右側風、打個左曲球的時候。 因爲是正側面吹來的風不太須要採發球 姿勢也無大礙。此時大概還能再打3個 球。結果竟輕易地打到場中。



這場珍貴高級的球賽,善用 3DO 的機能,必能讓你品足高手級比 賽的氣氛。基本系統與前一作品 「ペブルビーチ」大同小異。新 品中加上了「輕鬆打球(イージ ーショツト)的項目。決定力量 後會自動地使球桿打到最適當的 地方。這對初學者幫助很大。另 一項機能是「インタラクティ グ。ヘルプ」即 --- 縦使不看手 册亦能立刻開始比賽。在賽程 中,隨時可看著小畫面及控制桿 說明書面了解比賽的方式。此軟 體雖與前一作品無太大差異,但 無論是書面的美感,解說的內容 等都比前一作品來得精彩。

只要使用追加的「イージーシ ヨツト」機能,任何人都可打 好。但是需自己決定力道的大 小。另外,每洞之第一球時,最 好是能空揮球桿幾次, 這樣第二 球就能在擺球的情況下打, 距離 會較遠,但是使用這機能就無法 空揮了,因爲這機能本是在避免 空揮的情況發生。接下來就要進 入オーガスタ的比賽了,其特徽 是到處都有水池及河流。尤其是 河流。這個障礙都在球場附近或 是第一球落地點附近。只要球掉





認爲簡單的人不妨在雨天打球看看。

入河中, 你就得重新來一次。另 外也要十分注意強風的阻礙。還 有球道的起伏雖不大,但草地上 的起伏很大,而且彎彎曲曲,你 得考慮打球力道的大小, 日要參 考所給予的橫切面圖表及建議方 格。尤其是在推桿時中途的崎嶇 傾斜地形都會影響球路。



追加機能「イージーショット」可藉著 危險!! 遺特殊機能選單來操作。



本軟體由台灣松下電器獨家代理



從左側吹來9公里的風。比賽中這是最強的風·打球姿勢難偏 左區的直球,但竟變成變化球。



往右傾斜上去之後就平坦了·所以方向修正只要往右一格·力道只要5·就可打入洞中。

新機能、趣味輔助機能

玩者可在遊戲中查詢規 則或其本打法。有什麼不知道的 也可立刻利用此機能加以查詢。

具體一點就是在遊戲中時叫出 此機能,即可看到小型手册的遊 戲畫面及遙控器的說明書面,得 知打擊的相關連操作方法。另 外,畫面上也會說明一些有關高 爾夫的基礎知識。而且清楚易 懂,當然對不懂日文的玩家可能 就有點吃虧了。

不過在遊戲上即可得知操作須 知、情報等,不必老是盯著手册 看,實在減少不少麻煩。



在遊戲中可用箭頭來修正球道。



瞬間的控球之重要性只要打過一次高 球的人就知道了。



跳出進球區又技術失控時,你的球徑就 會向左右二邊彎曲。



依照控制球回轉的情況;球徑的高低及 終點也會改變



MASTERS

高爾夫遊戲第2波。13 洞的游戲

除了製品版的全18 洞之外, 還可玩1洞(13號、標準桿 5)。從道次起配件(ゲーム・ プレイ・メニュー的機能定), 還可選擇「イージーショット」 (簡易打墜),如此、本應全會 同有「揮棒落空」的事發生了 (遊戲方法)進去(ゲーム・ブレイ・メニュー當中),因此請 參灣事中的詳細輪鏡。另外選件



ゲーム・ブレイ・メニュ的視窗表示時畫 面。簡易打撃在機能設定當中。

備了許多高爾夫專用語等,真是 親切體貼的製作品。

●遊戲中的操作方法

→、←:選擇 A鈕:決定

B鈕:回到前一個/取消

C鈕·表示ゲーム・プレイ・メニュー

R鈕·L鈕:選擇打擊方向時,快速移動

P鈕:暫停

X 鉛:遊戲終止

●ゲーム・プレイ・メニュー的操作方法

↑、↓、→、←:選擇

A鈕:決定

B鈕:取消



在遊戲的遊戲方法解説、除此之外還有高層夫用語解説。

時を越えた手紙

超越時空的





從エルガー家裡出來的助手レイノル ズ。試着與他説説話吧。

ジェリーラントル接到,以 「留給你這樣的日記,可能會給 你帶來很大的麻煩,不過...」這 樣語句做爲開頭的日記是 1945 年 6月的事了。寄出日記的人是她 高中時代最爲要好的親友・メ イ・エルガー。

日記裡面敘述說:她的父親, クルッフォン・エルレー博士正 在做時間的研究, 軍方對於這種 研究很有興趣,但她爸爸與軍方 不大合作,爲了使他向軍方屈

ジェリー是芝加哥一家報社日 報的女記者。她與梅在每一個過 末都有連絡的,但最近卻突然斷 了音訊。正在擔心時,剛好接到 了這份日記。

於是,ジェリー找了同事ロ イ・スティープンス、大家一起 要到メイ在グレイズ堡的家去探 訪。究竟甚麽事情發生在メイ的 身上呢?就這樣地,ジェリ與ロ イ成了一連串冒險行動的主角。

故事的背景是第二次世界大戰 末期,1945年的美國南鄉下小

鎮。根據真實的歷史紀錄,這一 年的8月15日,日本無條件投 降,二次大戰結束了。 就因為是



懂的事情還不少呢如果有事,不妨問問 他看看



グレイズ飯店的櫃檯・飯店正在舉辦 飯店開幕50週年紀念的像片展覽。





魔於遺時代,軍方刻意要把エルガー博士的,對於時間方面的研究加以利用做爲武器的說法,也 就讓人有所頓悟,並相信。

此外,配合這種時代背景所描繪出來的版畫畫面裡:有白色房子,配以明亮的綠色屋頂,還有充滿著色彩的古色古香街景,令人神往,可以說是昔日美好的美利堅國的再現。在運用ポリゴン以及シネコンムービー作品到處充斥的現在,這種冒險遊戲,可能會令人慢得很新鲜的吧。

エルガー家

CHECK

住在這一棟黃色房屋的是 幫博士處理雜務的奧巴

桑,她手裡有某種項目,

但不肯借給我們,怎麼辦

乗坐長途巴士・到達了グレイ ズ堡的ジェリー與ロイ、來到了 某一個白色房子之前面。那就是 メイ的家、是遊戲的起點。從這 裡起,選擇「移動」「給你看」 「講」「聽聽」等指令項目,一 直推動遊戲。如果,想與房子裡 面的人交談,怎麼辦呢?要與初 見面的人對話,首先該怎麼做比 較好呢等等,你要做出一些日常 生活所必要的動作。

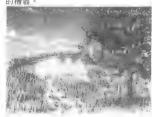
在メイ的家門前「敲門」,之 後,當博士助手的レイロルズ就 會從裡面走出來,我們這邊想知 道メイ的行蹤レイロルズ卻是愛



花店的遺位女性是難貨店老板トマスコ -フ、イン的女兒遺裡有很多漂亮的花 卉・送給女性・對方會高興噢!



將博士倒在那裡的事情通知レイス、方 才能得進入研究室、裡面排著一台陌生 的機器。



順著研究室後面的足跡走,就到了池 溏,足跡是從池塘那裡突然開始的。

グレイズ的整體略圖 像片成直向排列 的部份・會有擴大或縮小的風景畫面雙 換表示出來的。在墓地前面道路內部有 刊載老太太的家・但是・究竟メイ在何 處呢?



肉店

洋服店

雜貨店

修理店

理不理的,搭不上線。想進入メイ的家裡調查一些事情,他卻說「不要隨便進來」而阻擾。因為 無法用言語傳遞「メイ正處在險 境裡」的訊息必須要用其他的手 發傳給レイロルズ,要用種種手 段。排除擋在你前面的種種障 優。

要好好地與グレイズ堡的人們 取得連繫,試著用種種指令看 看。所以可以安心地去試試看 的,ジェリー他們剛開始時所擁 有的項目是日記,項鍊、錢。剛 開始是只有一些,但會慢慢地增 加,請好好地掌握弄到手的各項 目,看看狀況好好地加以運用 吧。

走到街市的邊緣,可以看到廣 大的草原。很像陸上孤島的這個 街市,呈現著一份寧靜,不拘束 的氣氛。要自由不拘束地在這街 市走動找尋梅。

隨著你走動,風景畫面會有所 變換回旋。位於下端左面的畫面 是站在交爾嘉家前面道路眺望去 的景色。畫面按照從那裡前進 (門的正前)→向左移動(艾爾 嘉的側面)→向前進(研究室的 窗前)的移動順序排列著。

排在它上面的像片是,從這邊 走到,住在街市邊緣的艾爾沙、 スティブンス老太太家的,沿途 風景書面。

當接近老太太家的時候,畫面是從左邊依序雙換過來離開的時候則從右邊依序切換過來的。當你級級地離開接近或是從這個位置到下一個位置的時候,畫面的切換很順暢,因此可以讓人意會到好像在街市裡徒步移動的氣氛。

可以在建築物裡面移動的地方,大概是只有在エルガー家以及飯店以及老舊的廢屋的樣子, 廢屋的入口處釘有一個板子阻止 人們進入。不知裡面隱藏些甚麼事物,我看,該先取得一些項目,再去拜訪吧。

設定地點是美國南部,位於德州的グレイズ堡,南北走向的主要道路上,有一家家的商店,是個小城市。有學校、也有敎會,



進入エルガー的家裡面・好像從博士的 研究室裡傳來某種聲音・想看看研究室 但レイノルズ不允許。



走到二樓, メイ的房間去看, 但是看不到她的縱影, 調查房間裡面結果, 桌子的抽腸好像可以關發。



找到了抽腦裡面的メイ的像片,這可能 是高中時代的她的像片。

住著各色各樣的人。

道一次,我們在書頁裡提供了 グレイズ堡的地圖,不過因為這 個街市無論那一個地方都令人印 象深刻,或許地圖是多餘的吧。

到街上去走動之前,先調査エルガー家吧。進入房子裡面,從屋子深內部,博士的研究室那邊傳來某種聲音,ジェリー她們覺得再點怪怪的,但她們又不能立即進入研究室,因此就暫且看有其他的房間,然後到外面去看

ジェリー她們所擁有的錢,可 供在店裡買東西,或是投宿飯店 時之用,或許在收集情報時可以 派上用場。並不是在每一家店裡 都可以用的,或許可以買些漂亮 的東西留起來的吧。另外,在商 店街裡,有些店是關著的不能進去,也有房子,你敵了門,都沒有人出來應門,只好去飯店,稍做休息(當做投宿了一個晚上)再去原來關著門的店,卻仍在休息,看來,關著門的店好像不大能開店了。

我們大概不會因為不小心做了 錯誤選擇,或者是行動錯誤而馬 上遇到遊戲結束的情形,但是如 果在遇到危機的場面時,做了錯 誤的選擇的話,遊戲就完蛋了啊

在往市裡面到歲走動, 卻仍然 無法看到梅的蹤影,雖然只是個 小小的市鎮,要導找一個人卻非 常不容易。爲甚麼連一個線索都 找不到呢?既然是這樣,只有直 接拜訪エルガー博士・問一問メ イ的行蹤了。研究室不得進去, 那我們就在屋外,再從窗口探視 裡面的情形。メイ她們成功地從 窗口査看裡面, 卻發現エルガー 博士胸口被捅了一刀,死在那 裡。進入研究室,仔細地觀察後 發現博士雖然被捅了一刀,但他 的表情卻非常地安靜。在死之 前,究竟博士是看到了甚麼呢? 還有一點,我們也發現從後院走 向研究室走出來的足跡, 那麼犯 人是往那裡跑了的呢?好,爲了 追査犯人,ジエリー她們向過去 飛奔而去,在她們前面甚麼樣的 命運等著她們呢?メイ是不是安 然無恙?



旅鼠是一種住在北歐的老鼠, 以會集體自殺而大出風頭。它們 的集體自殺是爲了降低繁殖力強 的旅鼠個體數,保護整體生態的 本能行動。但是在這個遊戲登場 的旅鼠是以一二隻腳行走的生 物,爲了逃離困苦的環境,展開 旅程。他們有對前面的同伴們從 繼壁的話,便在此處折返而非停 止不動。他們沒有智能,也不管 前方有什麼,高聳的山崖、火、水等也不在乎跳進去。

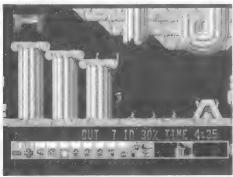
在這裏遊戲者要給予旅鼠們「挖掘巢穴」「造橋」的指示, 讓他們迴避自滅的危險。爲本遊 戲的目的。幫旅鼠們找出一條出 路指示全部有8種。有造橋、掘 穴、折返等指令。如此一來使旅 鼠們在旅程中化險爲夷,遊戲中 有時不得不含淚斬旅鼠。但以少 許犧牲幫助多數的旅鼠們是有必 要的。

遊戲開始後,這面的地圖,登 場旅鼠的數量和越級條件(旅鼠 的救出率),旅鼠落下來的速度 和限制時間都會被表示出。時間一到,所有的旅鼠皆死亡,所以數隻也好讓其到達出口,此時就會顯示出旅鼠救出率。到達了過關條件的話,同時就會顯示過關陽條件的話,同時就會顯示過關度有4級,每一個難易度各有30個場面。

開始遊戲後,旅風們會從出發地點掉下來。這落下的速度能以後述的映象讓它變化。若太早下達指示則無法配合時間,若稍慢的話就配合不上限制時間所以要作意。對旅風下指示時,以操作器的L、R按鈕,養格來選備指



各關在開始時,會有 情報表顯示。在級數 的下行是在各關中的 名字。

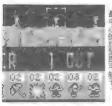




這是最簡單的程度,在畫面下方使用並排的 圖像 ,將在左 上方從出發地落下的旅鼠引導去右下方的小屋。規模更大,佔 了兩個畫面。

在左上方某出發地開始落下的旅鼠,將他引導 到右邊去。在 圖像 上方某藍色數字是現在 到達出口旅鼠的比例及剩餘的限制時間。

示,在想下指示的場所中若旅鼠 來了便按 A 按鈕。之後受到指示 的旅鼠就會按照指示開始行動。 加予指示或加序的場所錯誤的 話,就會導致旅鼠的全體滅亡所 以必須要注意。挖掘巢穴的技術 是簡單的,可挖掘到畫面外爲 止,從那開始大家都跌落下去, 而破壞了"爆炸"特別製作的 橋。還有在必須拯救所有旅鼠的 情況時絕對不要 爆炸 "及"阻 攔者 "。受到這個指令的旅鼠是



如国所示解 制件心的旅 即在建决定 旅鼠即可給予,用最接近指標 指標內有複



如圖所示這樣掉下去即可能死掉的時候,用 経落傘使其著地後架橋·即可安全著地。

絕對無法到達出口的。

若無謂的下指示,就算再怎麼 努力也無法進入到下一關。那個 時候,早早結束遊戲再重新開始 不如使用「 地獄爆彈 」的



地 獄 爆 彈, 。集圖自爆時

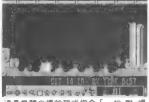
不只後書面即成爲滿目瘡夷的坑间,完全

挖到不错地量的時候,自動自爆即會變成

話失 · 掘出地面即全滅 敗的例子。如此

話,旅鼠都會自爆,雖有點殘忍 但也是沒辦法的事。當已有足夠 過關的旅鼠到達出口後,使用此 指令可節省不少的時間。

在畫面中,見到小小的旅鼠忙 忙碌碌工作的情形也是響有趣 的。最高的難度是無法一次,二 次就能越級的, 30 面全部玩完須 有耐心吧。簡單的程度也有,可 推薦給多數的人。



這是集體自爆的程式指令「 地 獄 爆 彈」・彈跳成灰的感覺漢好・有必要的 話直想多多玩玩



使用築橋者的話、不使用阻攔者也可應付 折回的工作。

指示旅鼠的指令





指示後5秒即自爆·將周圍 吹散。在移動的旅鼠的話 有5秒間的移動後再爆發 時間上的拿拈較困難





向横方向振穴的技術。一旦 **將穴摇通之後,若不再下一** 次指令、即使碰到機變也不 會由關係穴。



旅鼠落下的間隔 趋戲開始時的間隔 及無法過糖的面也





一浦道。

語就是「

前書。

1 44

受到遺傷構示的旅鼠,即使 碰到普通會折返的牆壁也會 學登上去。不過·無法越過 強調者



在該場所停止、使後來來的 旅鼠折返回去。被下此指示 的旅館、已經無法再令其移

礦工

1 向下斜接穴的块缝。 會一高 不斷挖掘值到將地層抵通掉 到下面爲止・若掘到書面處 的話·旅級即會掉落

使遊戲的進行暫時停止。使其停止 先進行思索是12時的基本、暫保的 時間內可移動指標雖然不斷。但一 且選擇指示·暫停即告解除選點有 點不方便。



向下方据穴的技術。與礦工

相同,會不斷挖到挖通地層落下。要使挖掘停止的話。 熟用爆炸



降落昇

築橋者

即使碰到撞下去。可能能亦

向斜上方疑構的技術。橋雖

可發12段·但若一碰到地形即停止作業·再度步行。

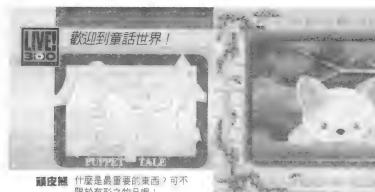
次指示後,可降落幾次都

的高度也可安全地著降。

使量面上的旅鼠全部自爆·終止 這一面。雖然可當做不想過關時 使用的手段,但只要救出過輸必 要數的旅風後,再迅速转止何嘗 不是手段之一。







限於有形之物品喔!

擺放在玩具店貨架上面的一個 布娃娃,被光線所引導而來到的 地方...那就是「木偶之地」,道 裡有很多動物棲息,生活著。故 事是,沒有任何價值的,只是 個木偶尋找「對自己來說,真正 有價值的東西」的過程。這本「 puppet tale 」讓你像看漫畫書那 般去享受,並了解故事的經過 噢!還不僅可以講給小孩們聽, 大人也可以當冒險遊戲來玩的。

故事全篇從頭到尾,用木偶的 觀點進行著,可以隨心所欲地在 木偶之地走動,在某些地方,或 某些時候有可能發生些突發的事 情。所以,可以與在那裡的動物 們對話。也可以做種種行動,可 以用畫面出現的選擇鈕,選擇會 話的回話部份以及行動。故事的 簽展是依照木偶所做的動作而淮 行的。看你怎麼運用選擇項,影 響後來故事的情節發展及使最後 結果變成完全不一樣的事,當 然,最重要的目的「有價值的東 西」也會有所變化。

雖然,同樣是結局,但最後所 獲得的「寶物」可能會有差異 的。

在本故事裡,「時間」是個重 要的要素,木偶必須在播種,ラ イラ花種子以及到成功開花的語 段時間找到有價值的東西,如果 找不到,ライラ的花就會枯萎 的。

話說回來,當你去了所喜歡的



跳嗎?



把ライラ的種子 交給木偶的狐狸 魔術師マジョリ 。他懷著一個 很重要的秘密噢

地方,但甚麼事都沒發生,那該 怎麼辦呢?遇到這種情形時,就 不要叫「哇!落空了」。請在薪 面到處,按按按鈕看看。有可能 會出現一種很有趣的隱藏角色叫 做ギシックイニメーション的。

本軟體與秋天要推出來的 MOUSE (滑鼠)相配合的,利 用滑鼠切來切去尋找蓋米克怎 樣,這不錯哦!



奪找「ぬけみ ち」的草叢・ 骚動就會有草 **蛙跳出來。**



包藏著各種謎的萊拉的花的種子,萊拉 之花究竟是甚麼呢?也許·在故事的展 開過程中你會了解一些説不定哦。

聖誕夜,沒有人影。燈火熄滅 的街角,一隻野狗正走著,抬頭 看見了在玩具店的架子上並排的 玩偶。野狗觀望之時,瞬間有消 光芒帶過、而後...。

轉爲舞台是動物們居住,如書 册般的「玩偶的園地」。某日主 角的玩偶從狐狸魔術師マジョリ 一那收到了花種子。之後,到花 開爲止,必須發現對自己「真正 有價値的事物」。ペツター在玩 偶的圍地中找尋眞正有價值的事 物,在此和各種各樣的動物會



事件行動選擇貴面。所有的會話都是由警音的演員配上去的, 但只有這裡是很明確地用文字顯示的,如果你在這裡做奇怪的 寶,當然會產生影響哦...

面,去尋找答案。從玩偶的團地 地圖中選擇想去的場所,與動物 交談,來進行故事。養格移動 後,能夠前往的場所和畫格配合 後時,就出現那兒的地名。在想 去的地方中押下按鈕的話,就好 像週遊攤册的版頁般展開了故事 的結構。

在每一個場所中的視覺效果全

是以ペッター的視點而展開,所以大家對ペッター(畫面前的你)開始交談時,悠揚的聲音被吹送而來,會話宛如離視節目般映象及聲音進行。

對於以上的回應是從畫而中出 現的選擇項之中來選擇。依照道 時的選擇,動物們的對應也會改 變,在之後的展開過程,到最後 得到「有價值之物」爲止改變的 事物也有。

ペッター如此的繼續旅程之中,時間漸漸渡過,花也逐漸的 成長。不知何時到花開爲止,你 的ペッター不知能找尋到什麼樣 的事物?







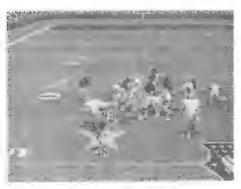
什麼叫美國精神?玩了就知道了!

所謂NFL即是「全美利堅足球聯盟(國家足球聯盟)」的簡稱。這個遊戲是以94年的現在仍屬於NFL的所有28個隊伍之真實際名為名而推出的。再加上過去的知名隊伍8隊及John Madden 所選出的ALL STAR隊伍2隊。成為遊戲標題的John Madden 為目前活躍於美國的足球解說員。是公認的能有效發揮擔任職業隊伍總較練的經驗而在實際作戰中正確解說的人。遊戲中也加入了比賽重要處的解說。

這個遊戲,玩家可以和同好對戰也可以和電腦比賽,對戰的話比賽一回合即結束,和電腦比賽的話則會依錦標賽的方式勝利後再進入下一回合的比賽,也有同分加賽的模式。同分加賽模式有根據現在隊伍所設計的「New All Time Playoffs」2種類。對手是電腦的時候有容易接到傳球,不易被亂集團等難度低的「Preseason」模式。這個模式在一回合比賽終了後,也不

會記錄下比賽結果。只比賽一次 的模式的話,可以選擇運動場及 天候,看是要在雨中或是雪地裏 進行一場完美的比賽。此外,也 可以在全部 38 隊中選出任何一 隊,同一隊中的也可以進行 管。同分加賽模式時,在比賽 了後將遊戲的資料儲存起來。比 賽時間本來一局是15分但也可以 設定為5分、10分。

從遊戲前的偵察報告中可以看到所有隊伍選手的有關資料。在這裏選手所在的地位代表了選手種種重要能力,共被分為15個等級加以評定,此外若是現任隊伍的時候,寫實的影像會件隨著比賽時知名鏡頭的解說而以動畫方式表示。





閩球前比較兩隊總戰力及地位。



圖成一圖形好決定遊戲的陣仗,由於具 備了各式各樣的組合,該如何選擇真令 人煩惱。



並排在發球線,所決定的陣仗是否可行非 在這一瞬間加以判斷不可。防守的一方可 在此時移動或雙更選手。



在偵察模式中有100種以上比賽的電視剪載。





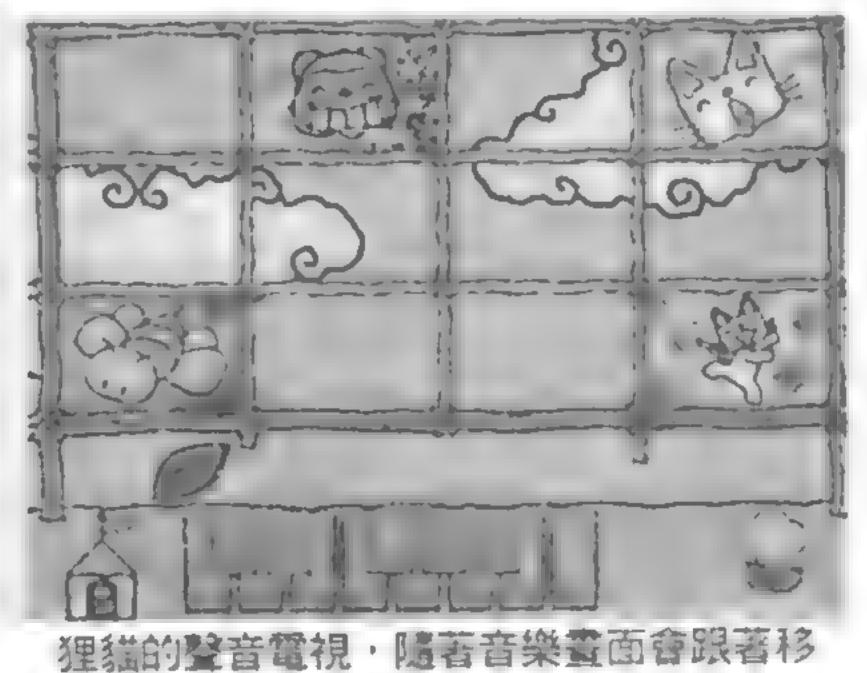
選單畫面。各個人物就是各個遊戲入口。

一言以蔽之由於是爲了讓小朋 友能和父母或朋友一起玩所作的 遊戲,因此讓受歡迎的ノンクン 們帶領著你們到各個コーナー去 吧!讓小朋友跟著動動腦筋,即 **使是小朋友也能簡單的操作它。**

快樂的到主角ノンタン的コー ナー去探險。在各處都試著按按 A 按鍵吧! 畫面中有各色各樣的



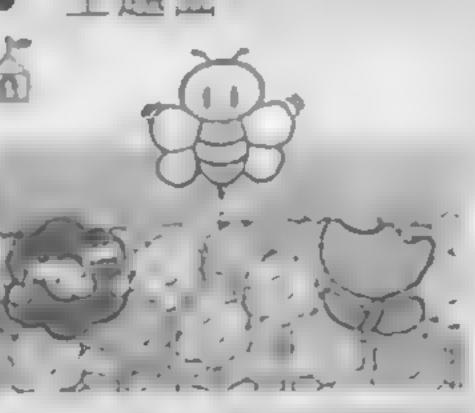
各角色的畫面變成吃角子老虎。



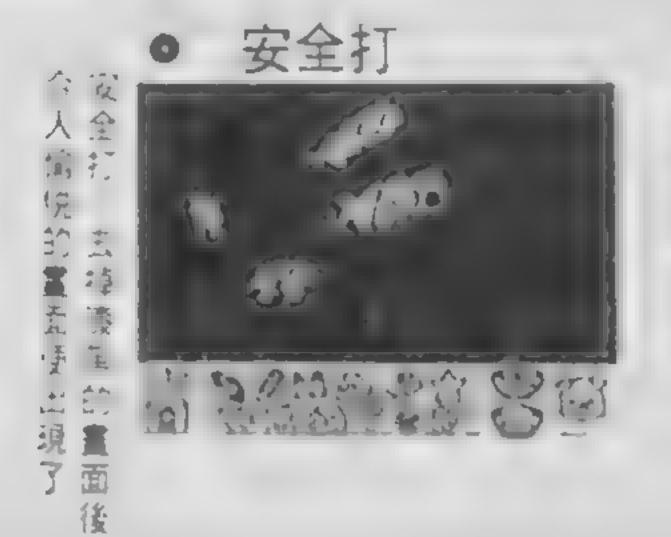
在選單選ノンタン的話 在進入コーナ 一的入口處選 擇一個主角後 即會出現不同 的台詞及簽

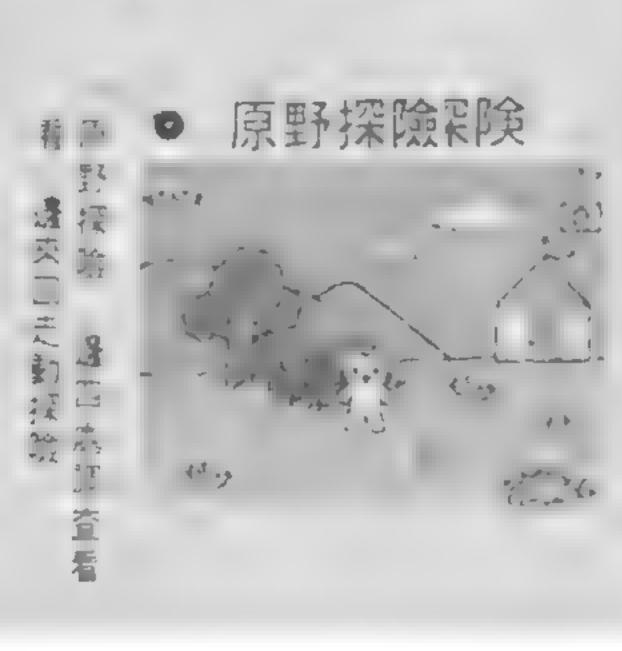


爲了讓小孩容易觀看,特地使 用圖畫視窗以取代文字。各個 人物学是"部分银币"的

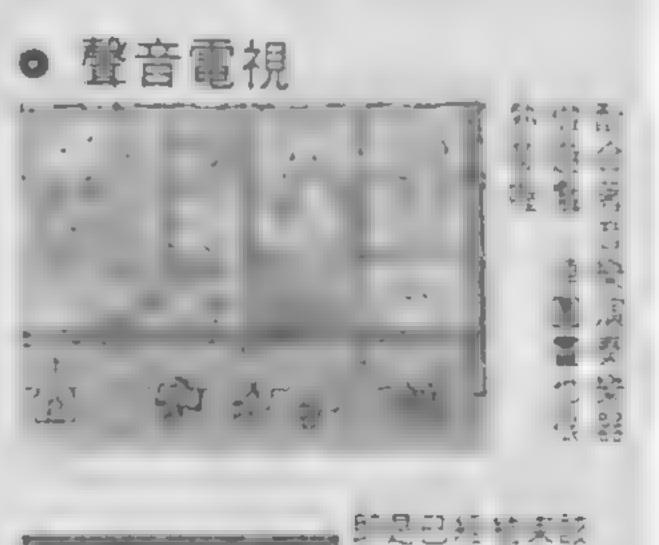


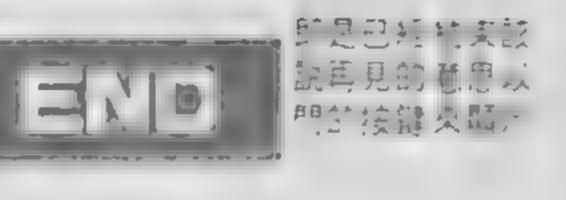
・ 漢 A X4/1 ₹ . 通動置使開始了。











機關隱藏著,比如說雲和天空卻 變成了別種樣子。還有即使是不 太起眼的樹木森林裏的動物也會 在此玩捉迷藏。就像這樣一個一 個去調查「這裏到底藏著什麼這 便是探險的目的了。此外,可以 如下面的圖片那樣移動ノンタン 到海裏或洞穴中去。此外也可以 進入ノンタン的家中,它們也使 用我們平常見慣了的冰箱、浴 室、床。這些連小朋友都知道的 東西到底有什麼用處呢,調查一 下看看吧!進入ノンタン家的浴 室、偷看一下冰箱、找一下小朋 友喜歡的寶藏吧!



賽畫遊戲:押下開始鍵後,被分成3個 的圖畫便會向旁邊移動按下每個畫的 左右任何一能便停止,如果3個畫都相 間的話便可聽到ノンタン們的歌呼 豐·這即使是對大小來說也是很難的。如果3幅豐並不相同的話就會聽到 ノンタン信遺憾似的叫聲 圏様有3 種、脸、全身什麼都有





音樂電視,養面不可看到的音符看板 便是歌曲種類:曲子有3種,可只遵一 首也可以同时是一首以上 基據二首以上的話要個別加以混合,選定歌曲 後按下花的按键就開始了·隨量音樂 開始,畫面下方的樂器也會變成動物 的樣子·選擇喜歡的音效配合音樂伴 奏。快樂的音樂聲使四處竊散。





制・背積高ノンタン們的 是卡拉 OK、 下面有 歌章・左邊是主題曲、右邊 重要・左邊是主題曲、右邊





















往海中









往洞穴







ドラク・サイ帝國最高司令官ゾーダック卿・嘴旁 的觸手不停地蠕動・令人覺得噁心

開頭畫片結束之後便進入了美麗的多邊形的世界中,會畫面中央所表示的戰機,便是自機 Fire Wing ファイター:機體固定在中央,按了方向鍵之後背景便會向左右流動,當然也可上下移動,當然也可上下移動,當然也可上下移動,當然也可上下移動,當然也可上下移動,當然包頭使用上、R 幾做 360 度橫向迴旋但對操作不熟悉的人可能相當的困難,一不小心更有與地形

擦撞之可能。 B 鈕所能發射的武器,只要按著不放便可連射且彈數不受限制;另外飛行的速度,也可依自己的喜好調整。

機體的防護是依賴シールドエバネルギー・但除了中彈之外, 飛行途中隨著時間的經過也會減 少。當シールド減至零時,只要 一中彈或與旁物擦撞機體便會爆 炸。一回合擁有四架飛機,爆 早 只能接關兩次,不能不注意。至 於シールド的回復方法除了用回 復道具之外,摧毀敵機也能得到



使用プラズマ爆弾時・便會形成一道刺 目的閃光沿著:地面向前万曼延・普通的 強機均無去承受道一撃・是非常強力的 武器



プラズマ爆弾動付頭目也相當有效:因 為一次最多只能攜帶三枚・此時便是最 好的使用時機

OIUP



IUP 加一架飛機。由於不會 因得點的升高而獲得加度的 機會,因此要仔細搜奪 IUP 之道具圖形所在的位置。



精美的書面 - 在動物非常 A級 不應是300

●ステラー・カートフラスター



ステラー・ガードブラスター最初搭載的兵器・以画線 的弾道向前方三連射:攻撃 範囲狭窄。

●イオン・ウイッフカン

华摩王斯只能硬著:值收延灯



イオン・ウイップガン中心 發射直線弾・而左右兩翼則 噴出扇狀的擴散弾: 野付膚 範圍距離内的敵人特別有 数。

●スキャ・ター・カン ●ロータ



スキャッタ - ・ガン(弾道離 然是直線・但會向上下方稍 微地擴散:在對付巨大的敵 人時之掃射特別有效。

●ロータリー・カン



●シールド



シールド回復シールド存量: 回復率離依亂數而在 20 %~ 100 %之間・但完全回復的機率相當地高。

●フォトン・ストラファー



フォトン・ストラフアー由 機體中央發射直線行進的子 弾・而左右兩翼則向下發射 對地用飛弾。

●プラズマ爆弾



プラスマ爆弾對畫面中的敵 人給予絕大威力的一擊,普 通的敵人一發即毀:最多只 能同時搭載3枚。

●スタント・リング



スタント・リング加分的圏型・最初只有 100 分・但若能連續不間断地取得・最高書案増到 25 萬分。

一定程度的補充;因爲回復道具並不是垂手可得,故盡全力消滅 敵機才是保命的不二法門,光是 遠遠地躲在後方閃避敵人只有使 自己死得更快而已。

遊戲有五個舞台,各4面,故 總共有20面。每個不同的舞台各 有不同的指令並且會以畫面表示,應不致覺得枯燥。

機上能裝配兩種類的武器一通常射擊用的槍以及能攻擊畫面中全體敵人的爆彈。剛剛出擊的機體上原已配有稱作ステラ・ガードブラスター的射擊用武器以及一枚プラズマ爆彈:若得到遊戲中途所出現的道具便可變更射擊中途所出現的道具便可變更射擊用武器,總共有五種;而爆彈只有プラズマ一種,最多能同時器,因此通時的攻擊是以射擊兵器進行。

兵器雙更或爆彈補充等道具, 會在遊戲進行中的畫面內以圖形 的樣態出現(參見下圖),只要 以機身穿過便算取得了;而現在 所使用的武器,也以圖案顯示在 左上角。

雖然射擊用兵器同時只能持有一種,但可依威力提升的程度分 為三個階段,只要再度得到與目前擁有的兵器相同之道具,威力即可提升一級,即使日後變更兵器。成力等級仍然會與原先無異。在此所建議使用的武器為不力之。立立,由於攻擊範圍寬廣,對付如地應等。雖說或此,裝備仍然應配合地形的需要而隨時變更方爲上上策。



章面上方為雷達顯示幕·會標示出前方 的地形·最好不時地確認一下



由於シールト會體蓄時間而消耗,因此 若看見敵人最好將其擊毀以增加シール ト存量



本遊戲的飛行操作以左右閃避 為最主要,敵方的攻擊應能毫無 困難地甩脫;比起遭敵方擊中,



鐵門突然間合權 - 加速想要衝換 去,不料勢力過 猛竟然接上了地 面: 在辟道中 不時會出現如此 的唱讲 與地面或牆壁的衝撞才是真正的 致命之處。游戲中全部有20面, 而每一舞台皆由地上及隧道兩種 類型的面所構成。地上面通常需 要穿越狭長的山谷,容易與左右 兩邊的岩壁擦撞;而在隧道中, 有時鐵門會條然地關上,必須加 速通過。總上所述若想順利過 關,早早熟悉飛行操作以避免撞 上山壁乃是不二法門。在畫面上 方的中央部份有一個雷達顯示 墓, 會標示出自機的位置以及地 形:即使主畫面兩旁已看不見山 壁,但在雷達幕上仍有顯示時, 千萬別輕易做橫向移動,真的撞 上山壁別怪筆者沒提醒你。由於

TIPS 我機變 99 台之方法

先進入遊戲,按 POSE 進入選 單。視窗選「Resume Game」之 後按B、A、C、A、B、A、L、 L+R(同時)、X、X之後,就 會出現一個標示。這時再按L、A、 B、L、A、B、X、X、X之 後,就會出現沒有敵人之練習關卡「Ice World」。另外,當標示出 現後再按P,之後再按A、A、B、 B、C、C、L、L、R、R、+ P鈕,就變99台啦!



慣性的作用,高速移動時是沒法 瞬間減速的,一定要隨時以雷達 確認前方路線冷靜地飛行;尤其 在最終面附近有迷宮般的地形, 一不小心走岔了幾乎可說是無法 挽回。雖然危險,但以檯速來操 作,享受速度感以及體驗 3D的 情境,方為射擊遊戲的最高境 界,一但習慣了這種速度,任何 人都會愛不釋手的。

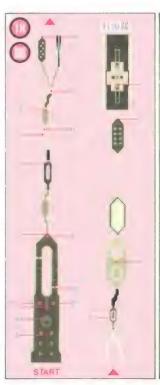
シールド減至零之後便會損失 一架飛機,由於回復道具數量有 限且出現的位置一定,爲了保 命,即使再艱難也要盡量地將敵 機擊毀以補充シールド;大約擊 毀四架左右的敵機便可將シール ド由垂死狀態加至會滿,其實也 不質是瞭本生意。

本遊戲其實較想像中容易。雖然有高度差,但敵機會迎會著己方的高度出現,實際上只需左右閃避即可。隨著遊戲的進行,敵方擊來的子彈會越來越多,此時要特別防備威力較大的紅色子彈。遊戲中敵人及道具圖形出現的位置都是固定的,只要在不停的嘗試錯誤後記住一些重點,數限定在兩次想在短時間內看到點束賡面也似乎不是那麼的簡單!

爲了加惠不擅射擊遊戲的玩家,以下將揭露超難的最終舞台中,18~20面之全圖。

18 面分爲 4 區,由地下隧道連接,其中前往ア,以及連接ア與ウ的隧道非常地困難。

19、20面極為狹長,通路底部 尚有高低差,要具有相當技術的 人才可能安然渡過 在選擇畫面中將選項移至 QUIT欄,押住×鈕不放,同時 再依序按B \rightarrow L \rightarrow A鈕,之後放 開×鈕,再度依序按B \rightarrow L \rightarrow A → B→ L→ A 鈕即可。藉助這種 技巧便不用一再接關,亦可反覆 地對同一面進行挑戰以熟悉環 境。各位,距結束書面不遠啦!







「超人」是以日本原創的「超 人」為基礎,在商業發源地好萊 塢製造,爲於日本錄影機發售而 作。超能警備隊在 WINR 扮演超 人的角色,不管外貌如何改變, 超人的本質是不會變的。

標題雖是「超人」,但將之視 為實際上是超人的現代版,只不 過主角的名字仍是超人。但是, 光線已增爲百萬倍。超人中利用 攝影技術將超人及各種怪獸放在 藍色佈景前作實際演出。以立體 感的錄放影機映像直接移動。戰 門的背景由於利用了寫實混合作 法,因此富有臨場感。所謂的臨 場感,如同親身製作電視劇之戰 鬥場廟。如

遊戲一開始,就進入目錄的畫面。實際遊戲只有最初的視覺模式和第2個剛門模式,然後是第3個 VS 模式 3個。遊戲各種設定的 Config 模式內含各種怪獸寫真集的基本資料。Config 模式以視覺式,及戰鬥式來設定怪獸的強

度和關鍵機能的變更。遊戲中的音樂也都可以聽。除了頗具行動派格鬥的人之外,開始遊戲的難 易度最好設在 EASY。

BGM 都可實施選擇畫面顏色為 全色或暗褐色,及設定一張畫像 的表示時間等。也有選擇只放映 喜歡怪獸場面的功能,把映像投 影在大型營幕的方法也很有趣。

對戰模式中超人可以與電腦中 的怪獻爲對手作戰。近似戰鬥模 式一樣可自由選擇對手。當然, 對手的強度也可以選擇。但是,





自發的養面 随着游標的上下移動 背景的偏离也會改變 聲音也會增加銀年。

你若是買了這個「超人」之後, 最好慷慨地再買 2P 用的控制器。 有了 這 個 以 後 , 就 能 實 現 1PVS2P 人類伙伴的戰鬥了。對

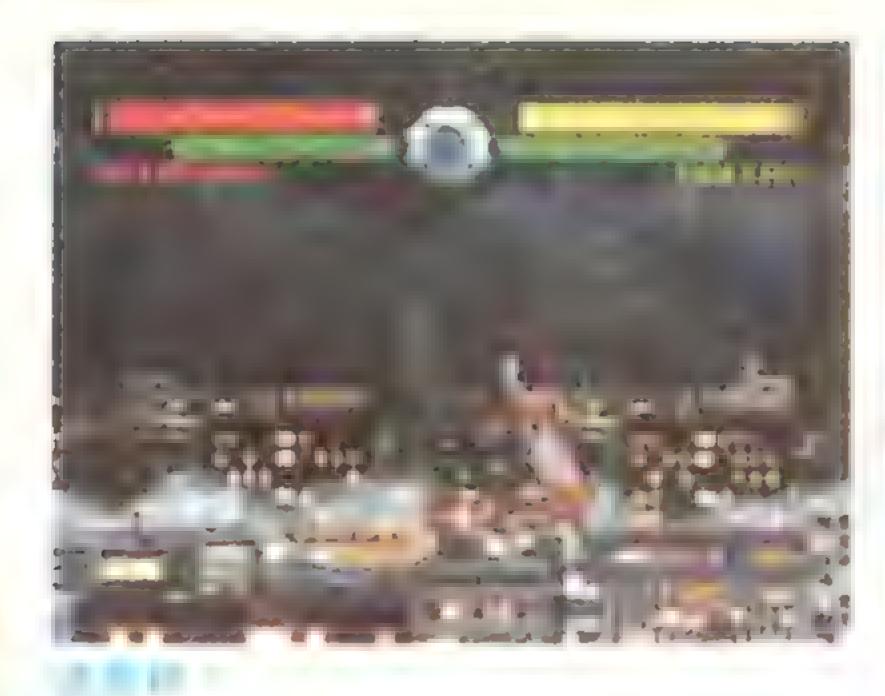




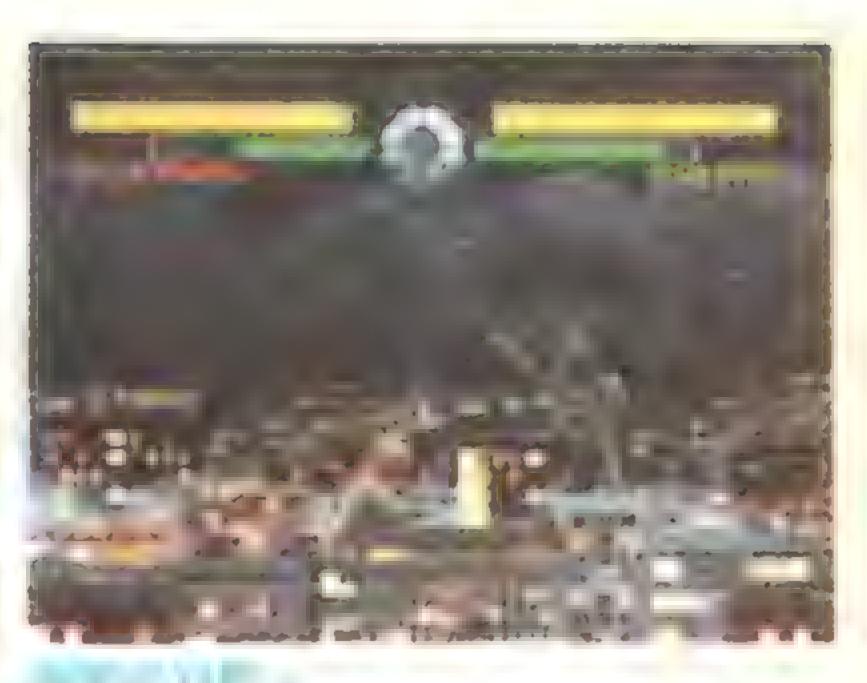


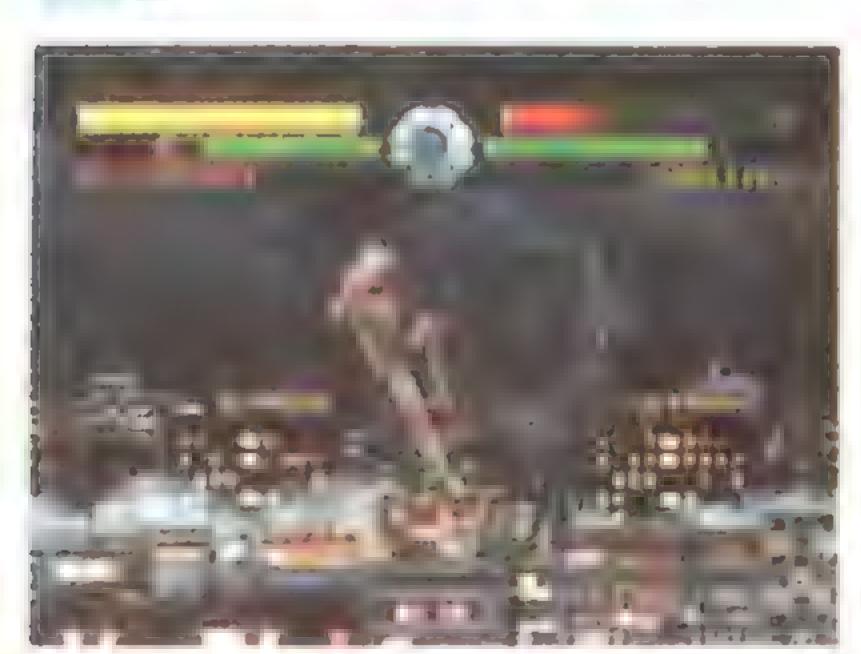


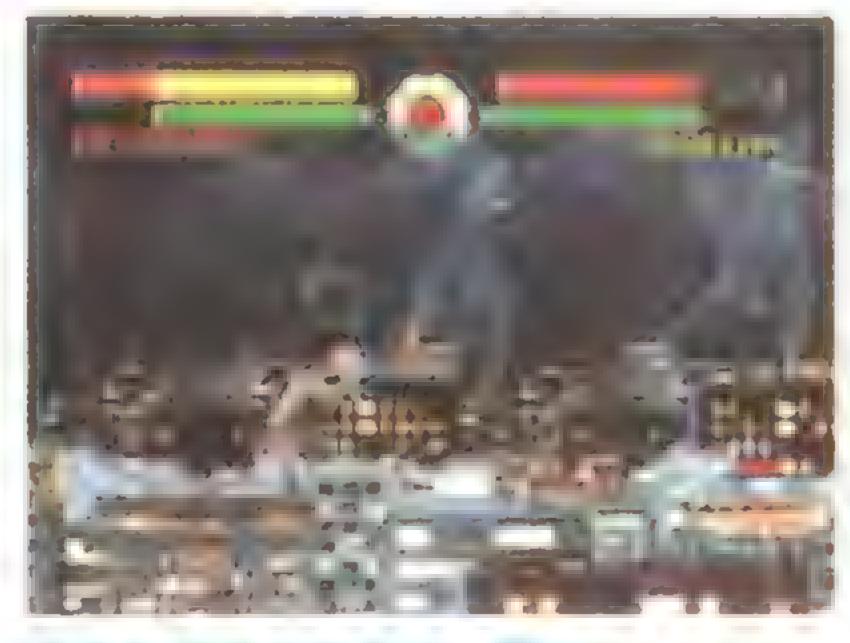
1000 B 1000 B 1000 B 1000 B













戰時 1P 一定以超人, 2P 以怪獸的方式。怪獸伙伴或超人伙伴的對戰是不可能的,但是操縱超能怪獸的長年之夢想終於實現了。

不過,這兒發生了一個問題。 舉個例子來說,你擁有3DO機器 和這個「超人」,想好好試試 看。當朋友來找你時,就會要他 和你比賽。由於對方大部分是第 一次玩,當然實力差距很大,所 以無論對方選那一種角色都一定 會輸。於是就厭倦了想玩不同的 遊戲,這樣就不好玩了。在此超 人作戰時使用奇怪的技能,運用 怪獸們的怪招,狠狠地修理一下 超人,此滋味一旦嘗過就再也無 法停止玩遊戲了。

首先是貝魯登星人。他們有飛 行工具。通常可和摔角技能匹敵 的夾煙投擊也很有效。其愛好仍 然是以更猛烈的跳躍來阻止對 方。

克姆拉會咬住不放噴射巨毒瓦斯。伸舌頭也有變化所以要多多利用。

紅國王就更有趣了。以系統來 說職業摔角系統的技能相當盛 行。撞頭、撞挺進體、丟擲等都 很爽快。決定勝負的關鍵是丟岩 石。

特里斯頓的技巧是地下攻擊。而強力火焰是決定勝負的關鍵。

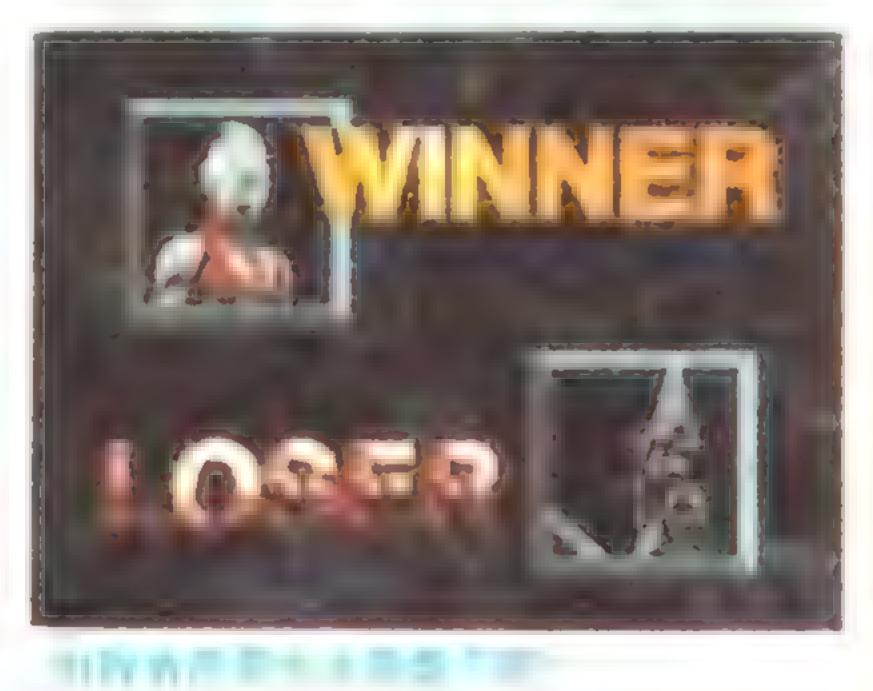
達達的感情頗難移入,因牠是 隻3面怪獸,是為什麼。達達光 線、雷弧小船、電解突擊等飛行 工具都很厲害。決定勝負則為達 達靜止光線。也試著一下吸取對 方力量的3面變化之場面。 傑米拉的攻擊也是很精彩的。 其中的傑米拉狂亂也是強而有力的。他以連續技巧將對手痛打一頓,而對手則處於一籌莫展的狀態。也有踩對手的頭的愛好。兩者在跳躍中的踢打正是驚險技能中的半空踢也很棒。

最後的格摩拉之角和尾巴是強而有力的武器。決定勝負關鍵的 撞挺進角也很棒,連續往返的尾 巴攻擊更是威力拔群。勝者高 與,敗者可惜。保證你們常哭著 說「再來一次」。

E-5

在選單畫面選擇「VS模式」,將游標對準「1PVSCOM」後押下,L鈕和十字鍵之後按A鈕,則可轉換成怪獸選擇畫面。選擇怪獸後變成戰鬥畫面,遊戲者操作在此選出的怪獸,電腦操縱超人展開對戰,順便一提,電腦的超人是相當強!











e,







44 F = 1, Ma 🚨

110 110

Powered Baltan 的操縱方法

在選單畫面上選擇「VS模式」, 以2人對戰或對COM時操縱怪獸的 方法(把游標移至「IP VS COM」 上,押L鍵及方向左鍵再押A鍵)進 入怪獸選擇畫面。再把游標移至 Baltan星人上,1人對戰時押1P的操 縱器之L鈕和方向上鍵的同時再按 A 鈕(2P對戰時用2P的操縱器),這 時Baltan星人就會變Powered Baltan。

至於操縱方法和畫面則和Baltan 星 人一樣。





對COM戰時操縱怪獸

在選單畫面中選擇 VS 模式,將 游標移至「IP VS COM」上,一邊 按L鈕及方向左鍵一邊按A鈕,就 可切換到怪獸選擇畫面。選見怪獸 之後就進入戰鬥畫面,可與電腦操 縱的力霸王戰鬥。只是,電腦操作 的力霸王似乎強了一點...







動畫一共有15章,各章由大約 40~70個場景構成。1個場景由 數張畫來表示。和普通的動畫相 較之下,場景對頁面,畫刊對場 面是相當的多。場景結束時畫面 右下角會顯示場景編號和角色, 由於是等待輸入功率的狀態,所 以以和掀頁相同的感覺,按下按 鈕

因爲是紙才可以嘩啦嘩啦地翻 頁,但如是電子出版則很難。爲 了彌補此項缺憾易於閱讀,附上 了使「武」的世界更寬廣的便利 目錄。

一起動「武」的 CD-ROM, 就會有6個項目的目錄上出現。 在「Chapter」選擇章節開始 閱讀。一開始選這個比較好。

- 「Search」是在場景的尋找中,叫出想仔細看的部分。
- 「Database」是在閱讀中有不了解之處,以畫刊來說明「武」的世界。
- 「Book Mark」爲儲存機能,可以錄下4個喜歡的場景。
- 「Marking」是介紹作者寺澤 氏實際描繪作品的內容。
- 「Quit」是終了,想關掉電源 時做此選擇。

故事的舞台在異世界的東洋。 「武」這個語詞形成了所謂的言 魂(語言本身所具有之不可思議 的力量),在打敗敵人或療傷 時,變成了武器或工具。驅使言 魂的忍者「武」的行動是很有魅 力的。請好好地品味寺澤氏世界 中的細部描繪!



● 電車 (別と用り)とを開発する 車車 (内の型と展開する場合 開展 回動中のではの出土







A C





過去的卡誦在電腦裡會令人感 體完全改變了。即使CD-ROM , 在軟體被視覺要素擠滿之時,雖 然無法避免畫像的壓縮,但是可 從10種壓縮法之中,選出各種場 景中滴當的方式,來加以精心的 製作。

遊戲是籍由卡通的設定,將比 賽模式及冒險模式兩種類融合製 作而成。

黑魔王企圖征服地球,以10個 世界分支機構同時進行奸計。以 他乘坐的交通工具 T-BORN-WREX阳止魔王是游戲的目的。 但是,爲了到這10 個世界分支 機構行動,必須將 T-BORN-WREX: 的駕駛卡揷進去。爲了 拿到這張駕駛卡,必須猜到比賽 優勝者。

在如原作卡通般的情節



用舊輪胎改道。



中,遊戲者必須先在賽車模式中 猜出優勝者。能正確地選出來的 話真的是靠運氣。

一次的比賽中可以選出2人, 無論那一個贏都OK。優勝的車 子可得到通往世界的駕駛卡。

在此介紹各個出場的機器及駕 **駛員。**

1 號是流氓混蛋組的開岩機。 他以棒子敲打車子加速。

2號是怪獣 (ラキチ的ヒエー ドロクーへ)

3 號是魔術師 H 博士, 他是使 用科學忍術的高手。

4號是蝙蝠頭目的飛機。

5 號是一點紅牛奶人,他帶了 陽愈。

6 號是軍曹和新兵的坦克 GT, 以大砲向後方射加速。

7號是虎鬚一家7個盜匪。一旦 有事就全都跑起來。

8號是虎頭蜂呆子。

9 號是討厭鬼的帥車 V9。廣川 太一的語調怎麼樣都好聽(是 的,這個遊戲起用相當資深的配 音員。當然,主要的旁白解說和 後面碰到的 T-BORNWREX 的 人工頭腦等是野澤那智)。

10 號是酒狸的鋸齒輪胎。



丰目錄 從清泉選擇 Rince TV · Trip



得分書面 在得分點表示到手的道具



打赌實面 從選車基至選打賭多少都很

最後是黑魔王和肯肯的零零機 械。

誰最快呢?總之,該賭誰完全 是靠直覺。若選擇正確,就會以 輕快的旁白,告訴你選擇角色的



以巨大的球進行保齡球作戰。



癢王的結局常常是這個樣子 。 岩石開之處爲終點!





Wacky TV開始了! 主題曲當然是使用原作



時間魔女讓你看黑魔王的惡行,會在水 請球上呈現出來



啊」演沒想到他這麼境。

狀態。不只這個情况,在這個遊戲中到處都是和原創卡通一樣的 勞白及台詞。從玩遊戲中也有會 看卡通的感覺,這和旁白及台詞 的自然度有很大的關係。這就是 爲什麼叫互動電影的由來。你不 得不感到遊戲的新奇。

旁白也有2種,能以旁白的不同分出勝負嗎?多試幾次也沒有關係。

那麼,下賭後賽車就要開始 了。

各車一起出發!接下來是個性 化車子疾馳的場景。

賽車時玩家不能下指令,賽車 內容可以說是黑魔王以各種奸計 妨害大家,但計畫總是失敗,最 後自食惡果(魔王真的獲勝的情 況也有)。預測若正確,爲了到



終於到了城市區。一到達T-BORNWREX就變成了手提包

和優勝角色有關的世界去,必須 先拿到卡片。卡片若到手,就快 去冒險活動吧!但冒險活動也可 能失敗,所以勸你先在這兒 Save 吧! Save 之後就闖入冒險活動 吧!

那麼,通過實際冒險之後,就 介紹冒險活動吧!

前面有許多不同的變化,到此 到 Upper Land 去瞧瞧吧!一到 了街上,看到牛奶人和在賽車時 熟識的同伴。想要說說話但卻不 行。好好考慮看看,還是坐上T-BORNWREX。可以看到車子控 制台的畫面,卻不能在街上行 動。在正中央 T-BORNWREX 攀成了個手提包。這個手提包可 以裝在冒險途中所得到的任何道 具寶物。 T-BORNWREX 變成 手提包之後,終於可以試著和大 家說話了。除了牛奶人之外,其 他人連普通的交談也不行。從牛 奶人打聽出情報,就決定去黑魔 王所潛伏的高層建築物。

但是,這個世界的主宰討厭鬼 在那裡。在此交出某個道具寶 物,就會被帶到建築物的屋頂。

然後,順利地發現黑魔王和肯肯,不知爲什麼總覺得一帆風順。

把雙成手提包的 T-BORN-WREX馬上豐回來,按下特殊鈕 看看。幸運地將黑魔王追到絕 境,再按下特殊鈕的話,就能打 敗黑魔王。到此就可能巧妙地令 黑魔王投降,得到好結局。

好像太過簡單,反而感覺沒什 麼東西,但是10個冒險中,這是 最簡單的,其他的只要二選一失 敗的話,無論反復幾次都無法挽 回,有的時候黑魔王已經逃走 後,只留下信,或是在碰到時說 「別想捉到我」,而遭到反擊。

一定要注意的是,把黑魔王等 人追到絕境之後,不要做徒勞無 功的事。無論肯肯說什麼都不要 管他,若讓他趁機跑了就糟了。 好不容易追到卻讓他跑了就完蛋 了。

全部就屬冒險模式最簡單。只 要不做相當可疑的事,應該都不 會失敗,請放心。太簡單不會很 無聊嗎?把這個冒險活動當成單 獨的遊戲來看沒什麼但是把整個 遊戲當作一個互動電影來看就非 常有趣了。在星期日區肯肯突然 間出「看我跳舞好不好?」令人 嗜虧。

看卡通時,例如「巨人之星」 的星飛遊馬,對看電視的人突然 問「接下來丟2號球好不好?用 曲線球平安無事地得分好不好?」 或是像櫻桃小丸子商量金錢的用 途。 雖然做不到有莫名的快樂,但 從解答謎題得到的快樂,也有參 加卡通的感覺。由自己來操縱卡 通的進行嗎?我想不能用和到此 爲止同樣的遊戲方法。



DOCUME.



討厭鬼變成了電梯女郎嗎?



MERCHANANALMAERRA



BORRES MON



AST DESCRIPT



winner.



走在失策的魔王之前打壞主意的肯肯



肯肯的反擊 -



這樣不里魔下就無影無蹤了



時間是西元 2051 年、龐大的企 業アクシオン公司為了要排擠對 手サイバーテック公司,使用其 徽縮科技,將「Grey M」安裝 至サイバーテック公司董事長コ ーズピー大腦中,而得以自由在 的操縦コーズビー了。在此,サ イバーテック公司也使用微縮科 技,注入 Microunit 破壞「Grey M」,這就是此 3DO 射擊遊戲的 故事背景。

在體內會出現アクシオン公司 的迎擊單位、阻擋了去路。在關 卡的最後到達 AIR LOCk 之後, 便從 AIR LOCK 到下一關。被運 往至人體其它的部份去。但在 AIR LOCK 前方有超強攻擊力和 超強防禦力的魔王把關,好好奮 鬥吧!

在遊戲中共有3種機型,可供 玩者在各關乘坐。受到敵人的攻 擊、或撞擊到敵人和障礙物後, 自機的防護罩便會漸漸減少,變 0後就會爆炸。3台自機損壞後遊 數就會結束,但鍵入密碼後則可 繳積下去。

自機的武器除主砲可無限制發 射外,其餘的武器都要靠「吃物 品」獲得。而「自動導向誘導 彈」、「智慧爆彈」、「雷射」



開場的一個片斷。和アクシオン公司交 渉的サイバーテ社員注入「GreyM」於 コーズビー的場景

等,若想使用的話,按其發射鈕即可。。「自動導向誘導彈」會自動追蹤敵人,「智慧爆彈」的有效範圍是整個畫面。「雷射」則是自動連發的強力武器。取得了某種武器的物品,畫面下方的武器發乳會變變暗,最後連發,的物品,可承發一定傷害的應,攻擊五十萬一般的四邊響條,以馬上會向其血後方,故心須靈敏的快速取得。



這是場景:的血管的內部,在自機的附近出現的是防禦用的物品,在畫面的左方上所能看見的是自機的防禦物的尺寸則量計。



這是雷射快拿吧!



第一關開始時或太空站中,加入了優美的視覺處理,使遊戲更 爲豐富。片頭畫面則有如科幻電 影般地陰森。

遊戲便從科學家們飲將機體注 射入コズビー體內開始。場景1 爲上腕靜脈。雖然開始時敵人不 多,但障礙物之多可是會讓你覺 得天地雖大卻無處容身。一個想 不開撞上去的話可就精彩囉!而且,在此的自機「幽靈4潛水艇」的行動頗爲遲鈍,瞬間迴避 蟹困難的。更加困難的是,物品 的取得。在這個遊戲中物品是非 常重要的,錯失物品的話就頭大 了,物品常常會在同樣的場所以 同樣的方式出現,最好能記下來。障害物也一樣。從錯綜複雜 的血管之中脱逃後,便準備和魔王對決吧!魔王倒下後,就看到 久違的太空站了。在這裏敵人雖 會出現但數量不多。而且會有許 多物品可拿,算得上仔 Bonus Stage 太空站 夢明 / 你進入機 庫,然後會換一台新機給你,這 時的場景動畫非常有力、機械迷 們不妨好好欣賞管賞。

向大腦前進!



學變物不少,可得主意哪些是可聽懷的 研究是不能吸懷的。

場景 2 是從上大靜脈開始到心臟。敵人的出現數目雖增加但相對地物品也多了,要好好的活用。後半段路線的折騰,可不比場景 1 差。在此自機是「反潛部隊 RS-18」。特徵是速度快。在彎彎曲曲的場景 2 中使用這種快速的機體是為了這關的人魔王。

這個魔王「

VO膠囊」逃 脱後散佈的有 毒細菌,會殺 死コーズピー。他一死玩家 就 OVER 了。 因此需要速度 夠快的機型。 好去追它。





在大空站中的產戶官审船的場景 至 轉 搭下個自轉列地 / 為上 · 軟實管持續

場景 3 是大腦。進入大腦的皺痕中可是相當刺激的。在這種地方戰鬥真的沒關係嗎?在此為了細數的作業、把「S2-21加壓套裝」套在身上作戰吧。立實個場景中自大量出現行動複雜的敵人,應好好使用自動導向誘導彈。不愧是最後一關,實在是不容易。縱歸一句,是個值得一玩的遊戲。





·特别 图像,这些 1.8 1 1.2

.) 6. 1

●ステージごとに自機を換えていく

在遊戲中使用的自機各有基功能。在 AIR LOCK 轉搭時是以操縱者的視線移動,實際上讓我們

雙成駕機者的感覺。裝備在每個 機體皆可共通使用,在前面場景 中取得準備之物為搭換自機剩下





原來負数生體。所以本來就不適宣觀等



1小、以非行的聯門機保有農糧境力的追 發報。發揮對「VOR醫」追擊的成力

的東西,真是謝了(可是,只有 軌道周迴機和魔王戰爭時便消失 無蹤)。

●52-21与圧スーツ



过海学皇廷驾皇的的作类田藩业服。康 大幅新东西岛行動田中海。 机轨道 4



在現代裡,將顏於絕滅的動物 們遺傳子資訊加以保存下來的工 作,已經成爲一般的常識了,這 個工作的目的,當然是希望在將 來,運用遺傳子工學,把這些動 物加以復原再生,只要有遺傳子 資訊,就算該動物已經滅絕也可 以加以復原,這種組念,在目前 被認為,只要除掉幾個技術的瓶 頸,是相當有可能做到的。

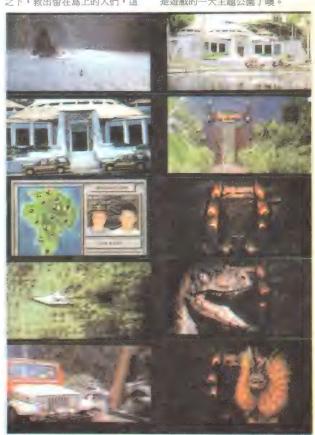
在「侏羅紀公園」的電影裡 面,描寫遺傳子工學的研究人 上, 事利。古 成功地從被 琥珀密封下來的蚊子身上,抽生 恐龍血液的遺傳子。成功地復原 了二十多種死恐龍呢!

老人 強 · 0合 鞭 德 夢想要成爲百萬富翁,希望利用這種技術,在哥斯達利加外海的孤島伊努拉· 奴不拉兒趕建這個主題公園。

但是公園建設的贊助人代表, 律師傑那羅,聽到人家說,島上 可能發生了甚麼麻煩,於是緊急 會同,古生物學者 亞 蘭。格 南特 ,他的助手 類(エリー・サト ラー) 數學家 伊安・馬爾卡爾 等 人來到島上視察一行人當中還有 哈蒙德 的孫子, 蘭 與 雷 克斯等,他們看到古代的生物活 生生地在那裡走動高興地大叫, 但高興得好像是太早了些了。因 爲控制整個島的電腦臨時當機, 情形就大大地改觀了。因爲負責 電腦的程式結構工程師,黎里 斯·奈德斯背叛,所以本來大家 認爲一切順利的侏羅紀公園「恐 龍王國」竟發生了緊急狀態。

自認爲可以控制恐龍的人類,

反被恐龍們迫得走頭無路了。 遊戲的目標是,要在這種狀態 之下,救出留在島上的人們,這 是一種包含動作, 冒險, 甚至於 戰略遊戲的複合式遊戲, 可以說 是遊戲的一大主題公園了噢。



爾場的電影隨著傍邊敘述而展現出來,使人了解故事的背景。

MENU是電腦的 CONSOLE, 換句話說,就是畫面島的地圖在 畫面左側,右上側是 VIDEO WINDOW 右下面有 Im 像。 有人的臉部顯現出來的是 Secwrity Tracking,如把它卡 答地轉過去就成爲人員搶救的遊 戲方式了。

這裡的目的是要把分散在島上 的11個來客以及職員送到島上東 南部的直昇機機場去的話是這麼 說,也不是直接就可以到機場去 的,當你把希望救出的人員切入 就可以顯出從他現在的所在位 置,可以去的地點例如 哈蒙德 小屋或者是休息間等,而依依照 移動的點,一共有三種遊戲方 式,利用一種叫做 EXPLODER (探險者)的吉普車與暴龍做追 逐游戲。



电极内翻曲用点 一种成功的 化角醇

11 個訪客以及工作人員,如果 你沒有看過電影或是原作恐怕對 他們沒有印象,所以在此簡界地 介紹他們的概略情形。現在話說 回頭,在「Jurassic Park inter Active 」裡面準備有,下中上, 梅竹松,换句話說容易,普通, 困難等三個階段的遊戲方式的。 人,這是上級方式,中級是7個

人初級的有5個人就可以了。在 内容方面,初級的可能稍爲簡單 些,但基本部份是沒有甚麼改變 的,因此在這裡我們以上級方式 做馬基準來說明吧。



A 資訊處理工程師·就是遺個 傢伙很壞



公園的所有人,標準的財迷 B 在原作裡他死的很可憐。



高斯(CHAOS)理論的數 C 學家,對於公園他始終抱 著否定性的態度。



D是個職業的野生動物導遊人 員是個酒精中毒的恐龍監視

是個 160 往 原 默名 作 醫 字 裡 的 他 人權 也是 可 機 個 的 只



解實腦以及恐龍 是哈靈德的孩子



像看律 伙到師 的,就 /福阜 是那 穏 處 處 厭







不任 重 I 要 程 的師 角色 太 橿

面

J







的裡 權 的位 威 主 角 生 很 級 100 人物學者 歡 100 是 IF. 故 龍事

H) 生 特 的 助物 手 者 是 美 (麗的 是 格 醫 騚 是 密 出 個 的 來 遺傳 DNA 裡 學 面 者

被

施

龍

復封







THE MENT AL STATE STATE

是屬於一種驅車遊戲(Driving GAME) 風格的還有把唾液 裡含有毒素的恐龍用一種叫做S pitter 的電擊槍加以幹掉的 「Spitter Shoot」是一種射擊游 戲。最後一種是衝破「 迅 猛 龍」藏匿著的迷 宫 遊戲「訊猛

龍 大 冒 險」這可說是一種 3D adventure 方式了。

你如果光對裡面的一種拿手, 還是不能救出人的,要能操作三 種遊戲才能達成目的。這就是本 遊戲的特色。







100





WETE MERTET DESME

話說回來,在這個人員救出游 戲裡,最難應付的就是這個迅猛 龍大冒險 (恐龍),你必須在 衆多迅猛龍 擁擠的地下的迷路 中, 尋找出口的鑰匙, 必須把迅 猛 龍 們套入陷阱每成功一次,

而且牠的腦筋並不很好。但是, 這個迅猛龍兒、體形差不多只是 和馬一樣,但是腦筋好而且他們 會集體狩獵,會狩獵,聽起來令 人刮目相看但如果狩獵的對象是 場地就成爲更寬廣,遊戲的難易 人類,你笑的出來嗎?

如果是 RPG, 遇到了怪物也可 以跟它打。遇到再強的對手還有 打勝仗的機會。然而在本遊戲 裡,如果被 迅猛龍 抓到就完蛋 To

單,可以輕鬆玩的遊戲了啊。

.

迅猛龍 這種恐龍,在原著裡 面也被描寫成最爲可怕的恐龍,

度更上升。

與這種遊戲比較之後才了解 到, 3D型的 RPG 是多麼地簡

其實,最厲害的是暴龍(テイラノサウ

ルス) 不過這一種的,只有一頭,

而且敵方是在 3D 的 額(外23 2)裡到處轉動的,如果說真實 感,真的沒有比這個更有真實感 的了。

當遊戲一開始,就發出篤! 篤!篤!的聲音,這是玩者心臟 鼓動的聲音,因爲他怕啊。

比如說,我們在編輯室裡玩, 因爲去開門,稍爲耽誤心裡想, 對方或許已經在背面也說不定而 回頭看,剛好看到眼前就有迅猛 龍 的大臉,多恐怖噢,並不是 在遊戲裡體驗的那一種感覺啊。

使用說明書的最後段也用英文 標明著「good luck and watch your hack (注意你背後)!」

看了這一句話就知道製作者有多 頑皮,惡作劇了。

關於這一點,我們將在與本游 戲日文版出售差不多同時的,下 一期出書時再詳細地加以分解, 請期待。

附屬遊戲配合地相當巧妙

在原著裡面,到了中盤部份, 有一幕,貨船要離開島嶼的情 景。發現船裡有幾頭 迅猛龍, 如果這條船回本土, 那事情就大 了。必須返回島嶼,但電腦結構 停頓了,電話也不能打,爲了要 使電腦重新運作玩者必須排除五 個難關, 這五個難關就是現在要 介紹的五個 mini-game 增加這 些實在是太牽強了,也太俗氣了 些,不要計較吧!

它內容有 INVADER , 倒魔王 等等。在每一個遊戲之 前出現的畫面,有些是蠻奇妙的 可以,看出製作的人員,也玩得 **燮起勁的了**,請不要批評這些遊 戲製作的好壞哦,那就不對了

你必須要記得,這些是附贈 的。說起遊戲,當你救出一個人 或兩個人後,到了遊戲結束時, 會有人員的介紹

這部份做得蠻好的,多看也不 厭,甚至會被吸引住。我只介紹 一組,其實是有十組。這使我們 感嘆其不愧爲新的媒體。

















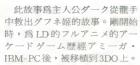




Dragon's Lair

左跳、右爬、邊跑邊揮劍,動作性十足之冒險遊戲

屠雜記



在遊戲中出現的場景順序並未依照場景號碼。除了①、②及最後27不變外,其餘均用亂數決定出。為了活用此訊息,就必須分辨清楚每一個場景。因此,在這切略上,先標明各場景號碼與場份。這個號碼與下方的「各場景的開場一覽表」相對應。希望玩者先從照片找到想攻略的場景,

再熟讀與之對應的攻擊秘訣。此 外,這順序亦與遊戲的手册相對 應。

秘訣上,將操縱器的操作與輸入的時機寫在一起。且會寫到過關爲止。而操縱器的操作,↑↓ ←→、爲方向鍵的上下左右、B 則爲揮劍的B按鍵。

秘訣中的時間在某些場合時會 雙得相當嚴格,而且,隨便亂按 的話,在關鍵之際時即無法輸入 指令,所以還是在必要時再按鍵 的話比較好。

各場景開場一覽全部27場景的



戲中出現的開場畫面有可能與此相片的方向左右相反,此時,操縱器操作方法亦應隨之改變。為了使玩者清楚了解,在祕訣中,場景名稱後的括弧內「〇」表示領改變方向,「X」不需要,而「?」則表示不清楚。

開場書面。在此應注意的是,遊



吊橋(X)

B: 妖怪從溝渠中出現時按B鍵 ↑: 揮劍的同時立刻按↑

2.3 個門的房間(X)→:天 花板或地板開始崩塌時按→

妖怪從天花板出現的房間(?) B遭綠色妖怪襲擊時按B。→: ダーク在房間內任意跳躍在著地 的瞬間按→。

↓:在門前著地的瞬間按↓。 ←:登上樓梯,看見桌上發光時 按←。

↑:ダーク上到桌上後按↑。



起霧的房間(?)

B:第一條蛇從天花板下來的 同時按B。B:第二條蛇出現的 同時按B→第三條蛇出現時立刻 按→。

有小水池的房間(0)

- ←:右側的地板崩塌時立刻按
- ←。(左側地板崩塌時則按→)
 - ↑: 著地後立刻按↑
 - →:腳跟的左邊崩塌時立刻按

↑:當周圍崩塌時跳入水池中 按↑

- ←:不願和水中敵人作戰,上 農時按
 - ↑: 踏上機關時按↑
- B:著地時蜘蛛從上方降下來 持按B
 - ↑:除去蜘蛛時立刻按↑





グーン出現的樓梯(?)

B:ダーク從地板出現,グー

- ン從左邊的牆壁出現時立刻按B。
 - →:打倒一條グーン時立刻按

↑:|開始爬樓梯時立刻按↑

B:在樓梯上グーン出現時按

В

↑:消除グーン後按↑

7:有巨石的樓梯

←:開始下樓梯,階梯成爲坡 道時按←

B:妖怪從洞穴襲擊而來時按 В

←:對怪物揮劍襲擊後,即可 北離

←:出口有光線時按←

鍛鐵場(0)

B:開始後,發光的劍會立刻 襲擊過來,所以準備好迎擊,按 В

B:光劍急速降下時按B

B:メイス襲撃而來時按B

←:閃避鐵床的襲擊按~ B:石像學起鐵錘時按B

全部 27章的序幕畫面。要注意 的是因各章而異,序幕會與這裡的 照片左右相反,此時於上方公佈的 遙控器操作也需左右相反。上方解

答的章名後的括弧會表示出左右的 順序是否爲顧倒的情況。相反時的 情況就以〇表示,不相反的話則為 ×,不清楚時則爲?來表示。

6小池的房間

0 紀據

◎ ○ - ン ☆現的層間

2 有三個門的房間

77 大石樓梯

0 的 9 間



() 起雾的房間

〇大租扇



向 有床的房間



● モ花板掉



● 鐵馬





●贴代長額

表析原

①與提出得有權權 (F) (M) (N) 王

● 溶岩地帶

Drink Me

@ 記 離 騎工

的相能層體

@球轉來轉去的房間

@ 籍班 小 士 編

①急流旋渦

· 欄子掉下的房間

9.

有大電風扇的房間(0)

†:在快到電風扇之前・ダーク第四之取Timing時按下

B:跳躍著地在幽靈之前之瞬間按B

↓:清除幽靈後,被常春藤纏 繞之前按↓

†:看見出口大門時按 †

10.

有床的房間

↑:在房間的正中央,出現牆 壁,門發光時按↑

11.

桌子從天花板落下來的地下室(?)

→:桌子落下後,光線從天花 板射進來時按→

↓:ダーク向右閃躱後立刻按

↑:向下閃躲後立刻按↑(時間隔相當短)

← : 房間內閃避後立刻按← (早點按)

←:桌子發光時按←

12.

有鐵馬的房間(?)

←:牆壁已迫在眼前時按←

13.

黑騎士出現的房間(O)

黑騎士出現在左後方時,操縱 器操作向右,反之若出現在右後 時,則向左操作。

→ ← ↑ ← → ← → : 因電擊一個接一個地擊出,所以立即往沒有電擊方向逃。只要在電擊到達之前輸入指令即可。第六發與第七發的間隔相當短,應注意。

BB:一到黑騎士之前時連續輸入BB

14.

被咀咒的走廊

↑:骸骨滚動渦來時按↑

B:巨大的骸骨手襲擊過來時 按B

↑:ブラックウーズ出現時按↑

15.

木板橋(?)

↑:橋從畫面下方崩塌下去按

↑:橋更加地塌陷時按↑

↓:雖在畫面上看不見,但上 空出現蝙蝠時按↓

B:往後退時,立刻清除蝙蝠

→:右邊的橋發光

→:橋崩塌

16.

蝙蝠出現的樓梯(?)

B:遭受蝙蝠襲擊時

←:趕走蝙蝠的瞬間

←:樓梯崩塌,對側發出光線

B ← ∴ 打倒出現的蝙蝠的同時 往出口行去

17.

蜥蜴 迁(?)

←:罐子吸付著ダーク的劍飛走。遭蜥蜴王追趕到絕路時

→→→→:追趕罐子到盡頭

↑:因罐子在盡頭時停下,取 回劍

B:看見蜥蜴王時

万-3 30 4

←→↓ B:蜥蜴王猛撲過來 時,依此順序,配合好時機。迅 速按下。

18.

「DRINK ME」的房間(X)

→:火焰從背後與左邊胃出

19.

棋盤格的走廊(?)

↓:棋盤格的地板崩塌、右側 有光線、往下

↑:更加地崩塌

←:前方與左方的出口有光線 向左行去

B:骸骨的手再度出現時按B

←:清除骸骨的手後,黑色淤 泥從右邊出現時按←。若從左邊 出現時按→

B:遭幽靈襲擊時按B

20.

有寶珠的房間(?)

→ ↑ ←:劍吸付在寶珠上,閃 光覆蓋地板,所以要配合好時 機,以免被抓住

→:坐在椅子上時,牆壁轉動 而到走廊外,所以不會被閃電追

21.

激流與漩渦(×)

↑ ↑ ↑ : 暫且什麼都不要做,一看,ダーク乘著木桶往下流去。橘色的水流中,流入黃色部份時按↑如此重覆4次。

→ ← → ← : 一來到青色水流 時,此時有漩渦,所以往漩渦的 相反方向遊去,以免被捲入。

→:ダーク被往上抛,爲了抓 住鎖。

22.

溶岩地帶(?)

B:開始遭遇精神病患包圍時,揮劍威嚇他們

↑ (7次):之後每遇到精神 病患包圍時

23.

骷髏騎士(?)

←:與最初的光線無關。之後 骷髏騎士從畫面內騎馬跑出來, 一看到時立刻按下。

←:看見骷髏騎士時,這個也立刻

→:因第二匹消失第三匹立刻 出現,所以

→:對第四匹擲劍的瞬間

24.

球滾動的房間(X)

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ : 小球通過ダーク眼前時。重覆6次。

↑:閃躲過6次球後,切換到 機關畫面時立刻

25.

有大鍋的房間(?)

↑:從鍋中,泡沫狀的綠色黏 稠物冒出時立刻

B:綠色黏稠物襲擊來時

B:氣體怪物從鍋裡出現時

→:右側門打開時,黏稠物掉 落洞穴 26.

†:機關打開,電光亂走時

†:來到開關的門時

←:到了溶岩出現橋。溶岩浮 現三次時。 27. 龍穴(?)

↑ : 發現公 上與龍幸吉後,畫 面回到ダーク,寶物快傾倒時

◆ : 畫面切換到公主、又回到 ダーク時。

←:辛吉被發現,在吐出龍氣 之前,閉群

↓:在ダーク眼前堆積的玻璃 倒塌了。一通過此地,從公主她 那裡,學會打倒辛吉的方法。 ↓ ↓ ← : 隱藏在柱子後,每隔 一秒左右輸入

↑:辛吉大大地出現在畫面上

↓: 躲藏在柱子陰影下時

→:火焰往後撲來時 B:發現魔劍後辛吉出現時

B:辛吉正想吐出體氣時

←:辛吉揮動尾巴攻擊時閃避

B:閃避過尾巴的攻擊之際。

CRASH'n BURN

僚賽車狂飆,像戰機掃射、世紀末的刺激正呼喚著不要 / 1 / 1

這個世紀末 battle race game 的目的馬在錦標賽申取得冠軍。 基於此、有必要以賺得的獎金買 齊武器,讓自己的賽車的戰鬥力 比對中更強。

隨著比賽的進行,對手們的戰 門力也增強,所以常常形成繳 戰。因此希望玩者參考各項武 器,選擇最有利自己戰鬥的武器,裝置於賽車上。那麼就好好 地選擇武器配備,而作出戰鬥力 最強的賽車吧!



連續射擊時用的武器。取得 強力的武器與ハート戰鬥,



迅速的被诱给 子彈的参精,旦子彈可 為具有50%發強大威力



擊。 可發揮體 有威力的攻 上,此異器都有效果。



賽章有效 對沒有裝備係光玻璃的 類別



本項補給連續使用 在能源兵發之中,價格



權 第 向飛 雜 的 人 很 合 權 第 向飛 雜 的 人 很 合



的導御相當到算 力・以此價權買到八 共有相當程度的破

發壤



关。破壞力普通· 有害:攜客漸漸擴



苦苦追纏的賽車 苦苦追纏的賽車



門體 應 都可再恢復 都可再恢復 都可再恢復 的車 恢复 都可再恢复的专业 2.000 戰



験。 可保持視野、向前行 要所使用的閃光。藉 數重所使用的閃光。藉 數重所使用的閃光。藉



裝置。危急時最方便· 賽車加速到最高極限的



主部水子が埋た。電子を出的順・器点・切った。とう場際・重視した管



一括「大型」 鎖が有些人対対は、任事に支令者中に破断、前天重整的 ・構造中、自然を出する。



所提供的賽車道是多式多樣的。設定在5個都市的16個賽車跑道正等著エンフォーサー。,高雅的未來都市通過海底深處設置的水中管(agua tuhe),還有,真空。絕對零度的宇宙空間等等,賽車道的背景景色很美,但不要看某了,你一不小心就會被幹掉的,不但如此,即道在下降,把轉等設計,花樣不少,有點像乘坐雲響飛車的感覺ლ!

在進入各跑道之前,ランス。 ボイル先生會向你說明跑道的情 形,你看看他所呈現的跑道的立 體全圖,就可以瞭解這些跑道的 佈置是多麼的奇怪。有一點絕不 能忘記。那就是執法者必須與敵 人作戰的。當你要與敵人對決的 時候,這些很有個性的跑道會擠 在玩者的面前,掌握跑道的人, 才能取得勝利的,祝你好運。

本遊戲,光靠速度是無法取勝的,要取得勝利,必須有效運用 區域標誌。區域標誌裡面的是全幫助執法者的,但有些是會阻擾 你,把這些東西好好利用或是閃 證,一步步地把戰車向有利的方



通過基本當中的管達排邊緣窮鳴敵人的 逸車 要說到婚胎醫予為正



在《於宇宙空間的說通當中·發向頭形 一邊去,執法者批判的時間已經不多

向推行,但是也不能只顧看那些 區域標誌,而被敵人所襲,切記 切記。

■ 18 44 到 遠 為 利 的 道 具

本遊戲不以速度取勝,活用 道具才是致勝之道。道具有幫 忙用的,當然也有些會幫別人 倒忙的。將這些好好利用在戰 門上可收到不錯的效果。但是 若太過專注在這上面則要小心 反而被敵人幹掉喔!

ミサイル



飛彈標誌,只要車子有足夠的能力就可 以裝載飛彈不過要注意,飛彈會消耗大 量的能源。

シールド



保護板,有了它就可以從敵方車子之攻 擊保護己方的車子,如果有了它,好好 運用吧。

著往



警告是使在前方的標誌能顯出在己方車 子的駕駛座警告螢幕上的。

パネルオフ



儀錶板失靈(Panel off)是使警告螢幕失 靈·使所有的表示器無法操作。它大都 悬器生在與警告同一個跑道上的。

スキッド



侧滑,如果車子走到這上面就會溜滑, 不能操縱,通過它上面後,速度會降低,搞于好,會衝到牆壁,要注意,如 果看到前面有這種區域標誌,要趕快轉 方向盤躲避它吧。

スキッドターン



反向滑轉,會使車子做360度回轉。與 側滑一樣,它會導致操作失靈,所以要 盡量避免跑到上面去。不過,這種越是 對玩者不利的標誌,越是排在容易碰到 的地方,動不動就會碰到的啊!



用增壓器+正在加速的畫面·就這樣一口氣追上去吧。

プースター+/-



昇壓器十(像片左)是在短時間裡可做 緊急加速的·在加速的時候·畫面會擺 動微震·車子後面會有殘留的影子·增 壓器一(像片右)是會急速減速畫面效 壓裝經歷器十一樣·但殘留的影子會在 前面出現。

ポイント+/-



分數+(像片左)如其名,可以獲得分數,及過來看分數-(像片右)就是會減少份數的,得份及減份怎麼算呢?看你在跑道的甚麼位置上面而增減,越容。 適適的地方,得分越少,減分越厲害。

レーダー妨害



雷達干擾是會干擾車子的雷達,使你無 法掌握敵方車子的位置,應該要避開這 個項目。

エネルギー+/-



能源+(像片左)賽跑車的能量增加, 能源-(像片右)使能量減低,如果沒 有能源就不能射出子彈,發射飛彈更是 需要多量的能源,要特別注意。



武器(像片左)是讀車子裝載武器,使 它能攻擊敵人,沒有武器(像片右)是 取掉它的武器,使它無法使用,以隨性 就通過的線上,往往有沒有武器標誌。 取複武器後數要注意了。

レール



軌道可以把實跑車固定在跑道的一定的 位置,使它不能左右移動,所以無論在 它前面有其度,都不能閃發的。

目くらましゾーン



在量眩,餐幕會搖動不容易看前方,如 果遇到這個,只要耐著性子,等到效果 消失爲止吧。

コマンド逆転



指令反轉的時候,操作器的操作會變成 左右相反因為不能立即適應,所以如果 可以避開,最好還是避開它吧!

Putt-Putt's Fun Pack



為小孩製作的智育遊戲,和Putt Putt 一起玩玩遊戲吧!



爲小孩設計的可愛遊戲

PUTT-PUTT'S 是輔敞朋車。 玩者可和這個可愛的小人物一起 邊享受樂趣邊訓練思考能力。這 款遊戲及右頁的『胖熊遊戲組 合」都是由 Aumangas Entertainment 公司研發的兒童冒險 系列。是這個公司針對3~8歲 左右的小朋友所全力製作的多媒 體游戲軟體。

整個軟體共有六種遊戲,分別 依其難度被設定爲四個階段,即 使很小的小朋友也能夠輕易的進 入其中。雖然設計是以親子同樂 爲重點,但是如「紅黑棋」和

「神經衰弱」也是十分適合成人 的遊戲。特別讓人感動的是其軟 體的 AI (?)。電玩遊戲裏確實 有不少的敵對對手不甚聰明,但 是 PUTT-PUTT'S 的智力是不 容置疑的:「圈叉遊戲」如果輕 敵的話絕對會打成平手,玩「紅 黑棋」時一不小心可就會輸給它 G4: 1

不單是畫面可愛,卡通的效果也是非常精彩。







ロマルバツ



大概不需要用説明了吧?對手可是

●チースキング



從幼兒時就學習英語的人正適合的遊

●ピンボール



●チェッカー



●神経衰弱



圖片吻合就會有卡通出現 百玩不厭

●パスルブロック



在看簡單的华圖卻是意外的困難



下霸王傳」中,一個國家由1 座到3座城堡所構成。整個日本 共有64個國家和110座城堡。 因此,與他國的戰爭,並非是去 奪取國家,而是去攻佔各國城 堡。城堡與城堡之間,道路相 通,這個連繫很重要。

在諸候或國主所在的城內,每月輪換一次可執行內政、外交和

武將的資料庫中關於背景的畫面 在背 畫面中出現敲鑼的音效,並不十分協調



由哪位諸侯來當主角?以弱小的諸候求 實試統 的人業亦有不同的樂趣



這是遊戲中經常會看到的豐面、能夠 眼看出城堡的所有資訊,十分方便

軍事等指令。而對其他的支城, 則以評定指令來給予富國,強兵 或靜觀等粗略的指示。

指令是靠消耗各武將的氣合值 來實行。反過來說,只要氣合夠 的話,同一武將可以下多次指 令。此氣合會隨著輪換而逐漸增 加。而忠誠度愈高,氣合的恢復 也就愈快。

在此,依照順序來說明代表性 的指示。

遊戲中,不論做什麼動作,大 體上都需要金錢(蓄錢)。可 是,要存錢除了稅收之外,只有 實軍糧或是攻取敵國等手段。改 要聲崮國家基礎,內政就變 得十分重要。執行開發及商業, 可使收成及簡業值增加,增加軍 糧收入(每年7月)和金錢收入 (每年1月)。

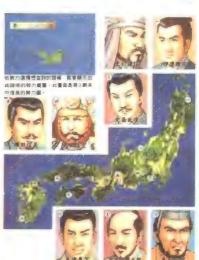
另外,爲防止農民造反的發生,巡訪檢視以提高治安度也是 重要的策略。

內政指令是政治愈高的武將執 行起來愈有效果。此外,內政指令的任何一個,都會消耗的。而 且依氣合值的大小效果會有所改 變,因此,在氣合儲備充分之後 再執行效果較佳。

成爲戰國霸主

這個遊戲的目標是統一日本, 其勝利條件有2種。一種是以武 力將所有城堡收歸據下。另一種 則是遊戲者的諧饒成爲征夷大將 軍,而將其他諧饒以外交的手段 收歸旗下。要成爲征夷大將軍, 必須向朝廷進實,提高對朝廷的 貢獻度之後得到官位的授與,再 逐漸提升官位。

外交方面,依照敵我雙方的實力,分爲會盟、威壓、恭順 3種。如果結爲同盟,在作戰時可請求盟軍支援。因此,需儘量設法和強國結爲同盟。









也會有突然的事故發生。受到職風的思 蒙 辛苦培養的國力轉級問一潛千丈。

祕密行動

調略(秘密行動)之中,最常 使用的是偵察,也就是將忍者送 往敵方城堡,調查敵國的虛實。 需常常掌握住相鄰國家的兵數, 武將數等動向。此外,內應或暗 殺等調略指令,在未明瞭敵國軍 情之前是無法使用的。內應或暗 殺的成功率並不高,可是成功的 話,在合戰時有利作戰。



510.0 98



MANAGEMENT OF THE PARTY OF THE

調略的使用,適合智謀値較高 的武將。再者,唯有暗殺這項, 知謀値和戰鬥値不高的話是很難 成功的。

論功行賞

武將所立下的功勞稱爲勳功。 而對武將的戰績加以評價來給予 褒獎或是施以懲罰,則稱之爲論 功行賞。

動功在進行內政或調略也會漸 漸累積。此外,參加戰爭的武將



信察可力整不易10% 有原實別/看到一



後,士兵會大量減少

(即使是防守)也會累積相當的 功勳。對於勳功累積很高的武將 放手不管的話,便會召致不滿, 導致忠誠度下降。因此,有必要 隨時觀察各武將的勳功加以褒 獎。如此一來,忠誠心逐漸提 升,武將的氣合回復也就會加 快。褒獎主要是授與稱爲知行地 的土地。當然,授與金錢也可 以,授與寶物則會提高能力值。

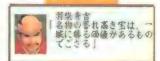


贏得戰爭、擴張

作戰時,需要事前充分準備。 召募的兵士,理所當然平時要確 實地加以訓練, 敵國的軍情要事













與其它大名。同盟。"實面 宛如時代謝之一景



由上往下看之書面。不由得有成爲大名的感覺

先加以調查,注意唯有勝得了的 戰爭才打。此外,有結盟國家的 話,要請求盟軍支援,或者是利 用內應收買敵軍武將以爲已用。 總而言之,能夠利用的資源儘量 利用,務必將受害降至最小。如 此一來,接下來的作戰旣能夠立 即參加,面對敵國的攻擊也能予 以抵抗。

在戰鬥方面,以鐵砲馬準。說 的簡單一點,就是擁有鐵砲數量 較多的一方獲勝。因爲防守的一 方無法離開城堡,所以儘早由遠 方加以砲擊,使敵方的兵力與士 氣低落。如此,便能勝的輕鬆愉

如果戰勝,便可以將敵國的武 將收歸己用。有了強而有力的武 將,就能成爲戰國的霸主。











BRATIS RECENT ACRES *

近900人的武將資料

此 3DO 版中, 創新的功能之 一,就是各武將的資料庫功能。

在「戰國武將列傳」中,能夠 看見全部近900名武將的能力值 或解說。檢索也很容易,能夠由 名字來調查,或者是由能力値來 調查。有新的武將收歸傘下的 話,立刻由此資料庫調査此武將 的時代背景,便能更了解並且愛 護手下的武將。

在「傾城美女繪卷」中,收錄 精選的12名美人的解說。另外, 「亂世人物名鑑」中,雖然沒有 武將,但是加入了與戰國有深厚 因緣的12名人物解說。

可說是可方便學習歷史的功 能。只要再有大事年表的話,就 十全十美了!?



PERMITTE BETTER AMERICAN meled - strike Lagrange and Consumption



雖爲 3D 射擊遊戲,其操作卻 有如飛行模擬。雖然高度無法改 變,但是可連續 回旋,當然也 可以折回和側轉回旋。

操作台左下方的監視器有紅、綠、青三條棒狀顯示。

紅色棒顯示剩餘防護力。當受 到敵軍攻擊或是撞到障礙物機身 遭到損害, 防護力便會降低。當 降爲零時,再受到損害自機便會 墜落。

綠色棒顯示剩餘雷射。只限於 自機使用,當棒長降爲零時,便 無法使用雷射。非必要不可浪費 彈藥。

青色棒顯示剩餘燃料。燃料用 竭,自然無法飛行,一定墜落。 操作台下方的彩色指示燈,顯示飛彈的數目。飛彈可在咬住敵機尾巴時使用。不過,因威力強大且數量有限,對小異形使用的話十分可惜,用在對付異形母體較有助益。

右上方的數字顯示到目的地剩下的距離。並不是到達目的地就 過了這一關,而必須把這一關的 任務全部完成。不然的話,要重 新過這一關。關於每一關有哪些 任務,在接下來的部分為您說 期。

對於突然進入實戰會感到恐懼的人,建議從第0關(MISSION)開始。這是練習用模式,從 戰鬥中基本的技巧敬起。在此省略。 第一關是埃及。此關的任務是 將攻入金字塔所在地的王者之 谷,以及將吉查、開羅等都市的 異形全部消滅。在此地,電影天 復星中登場的戰車,以及2種值 察機的敵軍會出現。戰鬥的要訣 並不是靠反射神經來掃射攻擊, 而是以打帶跑的策略,將異形一 隻引出予以擊斃。全團,等嚴 動緩和不後再行拼鬥。此法雖然 耗時,都是最保險的策略。而遭 到敵方砲火攻擊時,亦可以雷射 還擊。

飛行途中有修護防護力和補充 燃料的補給站。方法很簡單,由 補給站下方通過即可,通過愈慢 補給量愈多。















真而會玩家聯一跳





學正統會於這 遺漏生重要的任務

在開羅的最後是攻擊的要塞。 此要塞的異形,只要一接近它砲 彈就如下雨般飛來。不過,稍微 保持距離以飛彈來攻擊,便可以 輕鬆將它擊潰。但是,萬一途中 任務失敗被異形給逃脫的話,要

塞的耐久力就會提升,攻擊的步 調會更加激烈,變的十分難纏。 總之,不完成任務是過不了此關 的。

第二關是秘魯。在峭立的安地 斯山脈作戰。此關的任務是將佔 據 3 處險地的異形全數消滅。敵 軍的種類及數量增加許多。雖然 會感到手忙腳亂,但是,因爲沒 有在埃及的要塞,所以任務並非

此關的最後會出現像金字塔的 不明建築物。這建築物的目的將 會在下一關中揭曉...。

彈亦可。

想像中困難。忙不過來時發射飛



特世異形縱影



砂漠中發現補給站。雖然不美觀,但 是卻輕到像砂漠中的綠洲一般









雖然在埃及的戰鬥是獲勝了。但是對異形來說,只不過像被蚊 字叮到一樣 異形的侵略心擴張到全世界各地







OUTER WORLD

ウターワールト

在美知的世界中實驗出一種生體的生存地面

在一個暴風雨的夜晚,レス ター博士因一個被閃電擊落走 火的實驗裝置,飛入了未知世 界內。遊戲也由此開始展開序

幕,玩者必須在這隱藏了無限 危機的世界中,體驗驚險,刺 激的冒險之旅。因爲是個非常 困難的ACT事件,因此要憑著

自己的感覺而進行遊戲是不太 可能的。因此在此爲您介紹游 戲中盤的地下洞窟及敵軍要寨 地圖,以供玩者參考。



②右上的牆壁會有波動雷射,

躱過射擊之後即可走出通往敵

人要塞的通路。使用遺條通路

前往要塞時,會陷入在某處得

挖地下洞窟

本遊戲中沒有什麼訊息,因 此到底要到那兒去才好呢?全 得靠自己東撞西衝地四處找尋



注意順上落石的落石地帶



從岩石到另一處岩石前,是 否該先做什麼呢



完成了地下洞窟的任務後。 皮動雷射破壞水底的部份

洞窟之内的任務之後再去。

位於最下層右端位置的③, 正是此地下洞窟的目的地。前 往這條路上會有許多險境。如 下雨般傾落的落在地帶,須計 算好時間之後再愼重前進。接 下來的天井及地面上有洞穴的 陷阱地帶時,用電射鎗將天井 的陷阱破壞;地帶上的陷阱則 用跳躍而過。經過用電射鎗無 法阻擊到的天井陷阱之下時, 不跑步的話會被吃掉喔!如此 經過危險地帶之後將③的牆壁 破壞掉!



在③完成了任務之後再回到來時路,利用地層到上層去。 在④破壞了水底的部份時,水 會蜂湧而來,不要被水淹沒了並往左跳!可逃到通往②的地方!

探尋完地下洞窟之後,通過 宛如瀑步般急流阻滯的通道, 進入四處充斥著敵人守候的要 寨般建築物內。遊戲的醍醐味 ,在這之後進入高潮。



水沒有了,使用遺條已可通 往的通道,向敵人的要塞前 進。





潜入做方要塞

渡過了已經沒有水的通道後 ,從⑤或是⑥其中一處都可以 侵入到要塞之後。到⑤時,會 出現從收容所脫逃出時走散的 伙伴。伙伴將地板向左移動, 但有障礙物在無法前進。在此 將懸掛在⑥的東西擊落,幫助 伙伴。

在此要塞內的目的是將位於 某處的動力爐找出並消毀!如 此一來便不得不算敵人交戰了 。對潛伏的敵人用雷射鎗的, 若是沒有將地下洞窟③的牆 壁破壞,便無法在⑨過渡到對 岸去。接下來,水底下有動力爐在。將動力爐破壞之後,越過⑩的敵人馬上便可到出口擊擊。一邊觀擊敵人的猛烈攻擊,一邊朝出口前進,此時在出口處在鐵格子阻欄著的危險關鍵時刻。在這裡必須靠自己的力量解決,想出過關的方法也是本遊戲的樂趣之一哦!



研究的数人发展的。相合作。40.77億



TALAMENTAL THAT THE SET Set I WORSE SEALING SEALING





問射敵人的猛烈攻擊·此時在天井上的伙 伴加入 並向左前進。



セクレノフーミンのおもちゃ箱



美艾超特兒

性感女神フーミン魅力大放送、卵起來替她設計張CD吧!





美國 3DO 總公司製作了一些分級制的軟體。所謂的分級制,在日本來說就是「18 歲以下不宜」或「禁止18歲以下若購買」的限制法。也就是說這個軟體的購買者是有年齡限制的。在美國電影也細分爲許多等級,有未滿20歲不宜的,也有12歲以下沒有父母陪同者不宜觀賞等種種等級。而日本必然也直接受此影響

在此選擇昭片 事實;看來看去還真沒法 子決定讚那一張好呢!

吧。在這一頁中「專屬」這樣的 字眼也許再不久就又要活躍起來 了。所以,由於分級尚未確定, 受此限制,使得這樣的軟體至今 尚未能推出。在前期所介紹過的 東西其實並非是成人專屬的,而 是任何人皆能購買的。

在美國任人皆能購買的以「Everyone」的「E」來表示,12歲以下預父母輔導購買的以「12」來表示,17歲以下須父母輔導購買的以「17」來表示,至於成人專屬的則以「AO」來表示。

屬「AO」版的「SECRE」已出版。 Macintosh 版是作成像寫 真集似的樣子,而 3DO版的則是 包裝成 CD 的樣子。畢竟是考慮 到了收藏空間的問題吧。而 3DO 版的更使用了大量的影片。此外 關於製作優劣,預定發售數量之 評價也和 Macintosh 版有所不同,3DO版中還加入了可以按 CD的等級順戶聆聽原創曲的構想。影片有二種版本,一種是 「加油打氣影片」一種是「問候 辛勞影片」,原創曲也進步爲影 片的形式了。小標題爲「フーシン的玩具箱」

「麻雀狂時代」雖然發售日期 及價格仍舊末定但進度已比前次 介紹時進步多了。內容爲麻將遊 戲。封面爲 AV ギャル制服編相 當損情。此外、マイクロネット 將目標鎖定爲 18 歲以上級數也將 定爲「18 歲以下禁止」的限制級

Macintosh 如雨後春筍般一窩 蜂發售的成人 CD 唯讀記憶體似 平漸漸褪流行了,畢竟儘是下流 雜亂是無法持久的,還是要有些 內容才行吧!



看!這個誘人的姿態、這次原本要去現場採訪,卻因爲盲腸炎 手術而中止。好可惜!



把這種照片經過調整,貼上標語,在一部份上面塗上顏色完成 封面製作。









「麻雀狂時代」的の問題中書面·左邊的 照片是選擇對手的書面·在選擇書面中可以 隨自己意思選擇。右邊是遊戲中的書面·下 派的書別是自己的網子





Macintosa版的「セクレー書館 上方為軟片音對・寫了成為線構 ・決定一下著作用誰做寫過量



●卒業~FINAL~



如果說每一個家庭都有一台 3DO的話,遊戲就等於是電影, 智育軟體就是益智節目。另外, 還需要的就是綜藝節目了。而這 個『SECRET』就是 3DO 界的 綜藝節目!

以性感偶像受到男性、女性歡迎的フーミン遊戲,其實就是細川ふみえ,在她的幾十組照片中選出一張,將其作些調整並貼上標語作成CD的封面。而在作業的中間,或是權放フーミン可愛的動畫,或是變成小人物フー。此外也有依封面的作成使動畫的長度轉更的意趣。在做這個那個之

中慢慢地好像變成在和フーミン 一起玩一樣。只是玩 3DO 就會有 那種感覺嗎?其實也不需要太過 認真。也有總共收錄了約 150 組 的「幻燈片」模式可以慢慢觀 賞。

在 Macintosh 所上市的同一系列中也有千葉麗子,眞希望她的 3DO版 SECRE 也趕快上發售!



上面的年業屬子版加入了聲音。關子本人好

上面的千葉麗子版加入了豐音,麗子本人好像也有Macintosh 左邊是加上了深褐色的眼片一蔟躺你美 感覺相當不錯

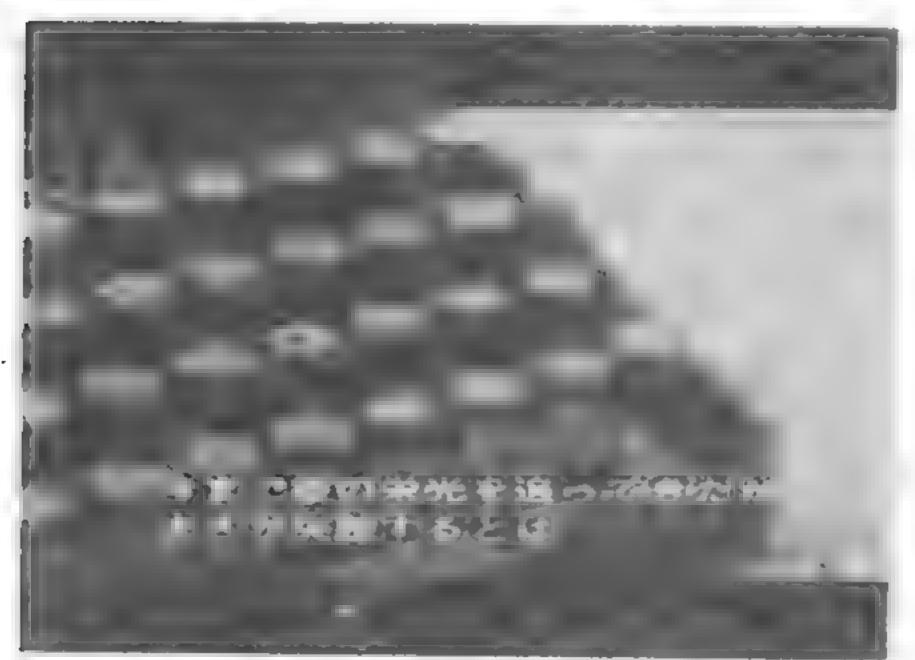


這遊戲的主角是亞當·阿特拉,為Boston Science Moniter的記者。高中畢業之後就從事記者的工作,而他的第一個工作就

是赫斯博士的個人專訪。

而這個赫斯博士呢,自從解開數個歷史上的大謎題之後,就飛上枝頭成鳳凰,名噪一時。只是他的神經質性格實在是讓人敬而遠之,沒有人願與他接觸。可是,亞當畢竟不一樣(主角嘛!),不但成功地做好赫斯博士個人專訪,甚至博士未發表的研究都被他挖出來當獨家報導。之後10年,赫斯博士一直成爲亞當新聞的來源,亞當也和赫斯博士成爲 即友,直到有一天...

赫斯博士有好一陣子沒有出現



好像是某名畫的感覺。看台詞不由得讓人沈重起來。



跳躍時用俯視較好。

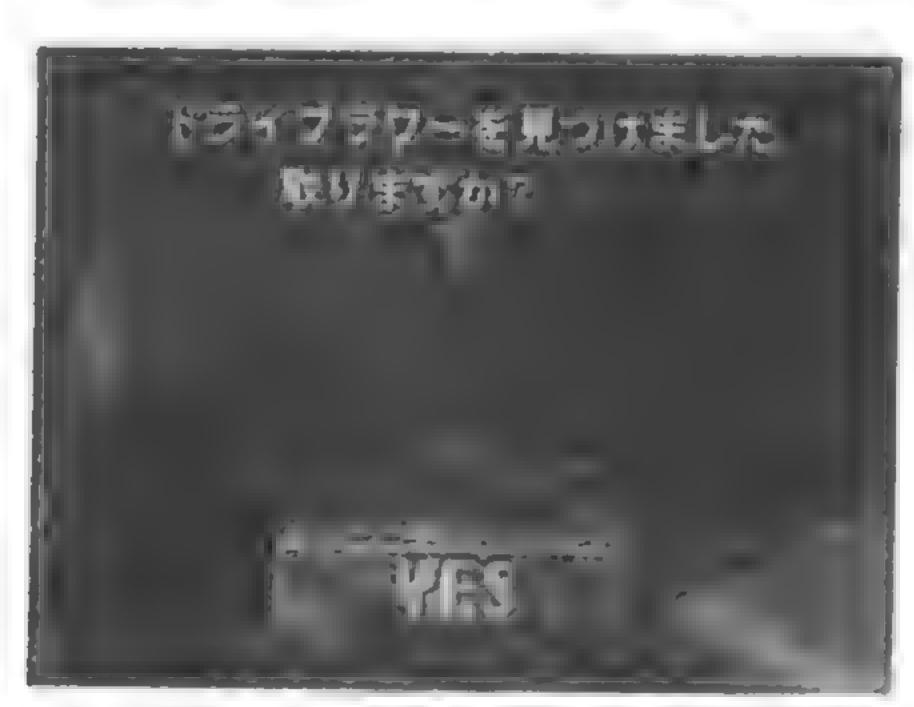
了。不但沒有在螢光幕前露面, 連學術界招開的會議他都沒出 席。身為博士好友的亞當不由得 緊張起來,以他記者的直覺他判 斷博士必定是出事了!於是他帶 著一顆緊張的心,駕著車子開往 博士位於郊區的屋子。為了一探 博士的行蹤。

這個遊戲的來龍去脈就是這樣。事實上開場畫面的最後一幕就是車子停在博士門口的畫面。最大的特徵想必玩過的人都知道,也爲其豐富的多邊形構圖讚嘆不已!不但是主角,連物品和傢俱都是用此方法構成。仔細的玩家不妨仔細看看亞當的臉,還有表情變化呢!

身負重大使命的亞當冒險潛入



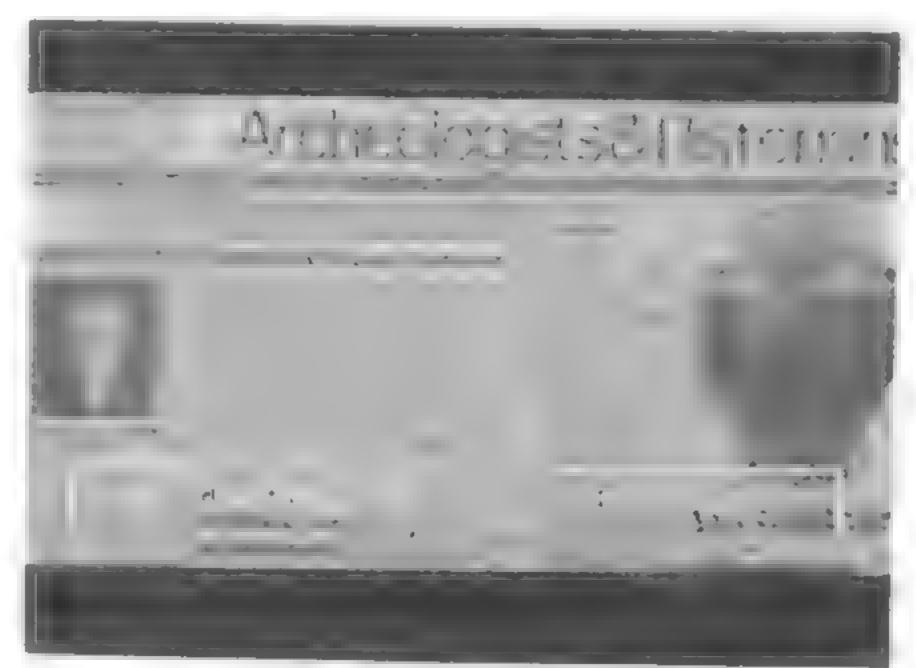
赫斯博士家。內部也是以多邊形構圖。



發現的道具就像這樣圍圍轉。

博士家後會遭遇到許多莫明其妙的攻擊。這些機關之巧妙,真實的攻擊。這些機關之巧妙,真實會讓人感到擁有3DO是多麼地幸福!

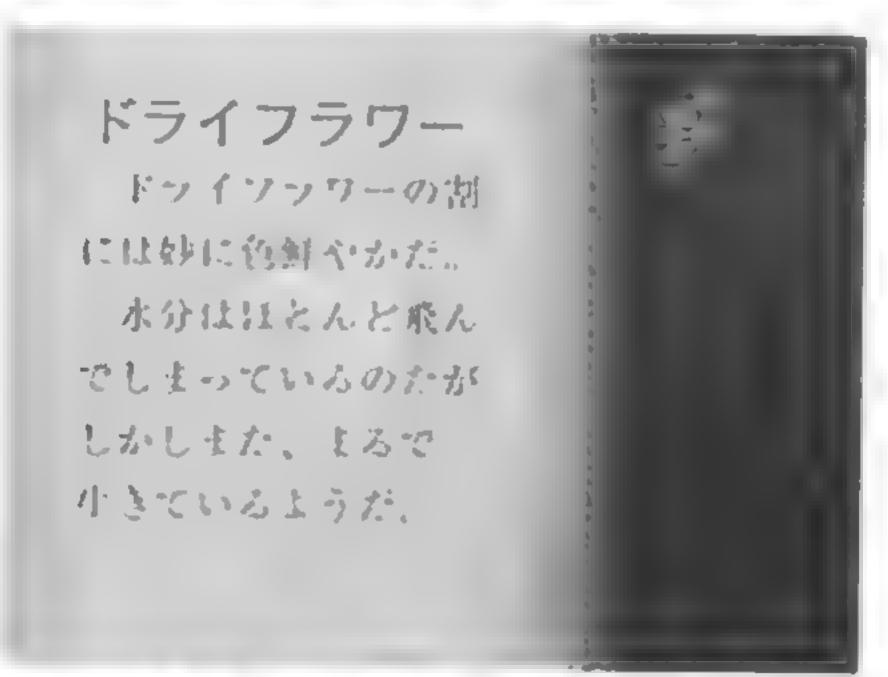
赫斯博士到底在哪?是生是 死?一切全要靠睿智的玩家您 了。



1952年某日的報紙大大讚揚博士的功績。



停在赫斯博士家門前的車。快進入遊戲了!



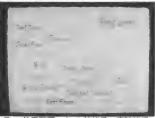
調查道具之畫面。看起來好像有玄機,可是 建議你不用花功夫去研究。



房間深處的視點。按上鍵時亞當會走到前 面。



這個角度按上鍵也是會走過來。左右方向是相反的喔!



爲 IF 的平面圖。在 IF 找找看,應該找得到。



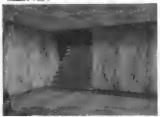
這樣一來雖然一目瞭然,但就失去了多邊形構圖的味道了。



這樣人物的動向就一目了然了。可別讓大鎌 刀砍到主角了。



發現銀繪匙·要拿來開哪個門呢?—個個試 試吧!



看不到臟邊的家具,故不知道而無法前進。



在此視點中,由於沒有任何障礙物,所以... 好自爲之吧!



進入之後也沒人應聲,只有回音到處飄蕩。



穿過某個門之後·突然切換至此視點。可能 有什麼事要發生了!



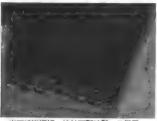
哇!居然有大石頭滾過來!快找個地方躲起來!



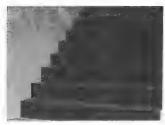
稍一不小心掉落洞裡就 Game Over 了。



在這裡點開岩石。可是要相當的數據才論得到的。



岩石流能洞裡,終於可暫時鬆一口氣了。







The second of the second

一樓:在這一頁所標示的各個 房間的號碼,即是在選擇上的房 間的號碼。各房間的名稱亦同。

在遊戲開始之際進玄關大門後 的走廊,並未記載在此圖上。最 初進入的是爲右圖中①所示的大 廳。太急於跳出的話,將會被從 天花板掉下來的技形吊燈幹掉, 所以在此稍作休息後再走的話比 較好。



掉落在眼前的技形吊燈。記住其爲不吉 之物,撥開碎片,打開門



大廳在這個大廳掛著有赫斯博士與夫人的畫像。雖然一眼即可找到往二樓的樓梯,但因踏板已腐爛,因而不能登上二樓。在此首先查查已不動的時鐘,取得鑰鎖。如此一來,即可轉動時鐘以及館內所有的裝置。

一樓大走廊:在中途有一大陷阱,成為自由往返的障礙,但是此陷阱,可藉著打開位於某處的開關而加以清除,暫且可從陷阱前的房間逐序調查下去。



3 客房

客房有插著乾燥花的花瓶,空的花瓶。畫框內有的畫房間裡與花有關的室內裝飾令人印象深刻。事實上此花即爲從這個房間向前進行遊戲的關鍵。取得乾燥花與空的花瓶之後,重點就在於如何去組合。



重點在於如何使用此花瓶。考慮與乾燥 花的組合方法吧!

一樓寢室爲一較大的房間,以 一樓的示意圖爲開始,仔細地搜 索房間內的書架,書桌等。最重 要的是不要忘記取得幾個重要的 道具,此外亦應注意的是這寢室 的門僅可單向通行,貿然關進, 可能出不來。



此房間並無特別的機關,大略調查,取得道具後,即離開。

5 F起居室

一樓起居室:在往裡行去的門前,放置著櫥櫃而不能通行。因此爲了打開此一道門,有必要找到在此房間內的秘密開闢,在此可活用 B 按鍵的功能。



可以將阻礙的櫃子拉至牆壁邊去。但仍無法打開門

6 作財室

一樓走廊:一來到這個走廊時,大石頭突然滾過來,此時切勿慌張,稍稍地向旁閃避,即可,輕易避開。在這走廊有好幾扇門,可從被打開的門,依序搜索下去。



不慌不忙地在廚房前躲過岩石吧!但 亦不可忘記按B鍵猛衝過去。

澡堂:在這房間內,難以應付的圈套。一進入的同時,門立刻關閉起來。內有2個淋浴旋鈕,一個為打開門的旋鈕,另一個為

一個為打開門的旋鈕,另一個為 打開水的旋鈕。當選擇到打開水 的旋鈕時,Adams 即會溺死。 但是若迅速逃離的話,即有可能

得救。

即使水流出,但只要在水流溝整個房間之前,從門逃出即可得救

8 加寿

廚房:在房間的正中央有一大 7陷阱。在此,把放置在房間正中 7.央的桌子推至陷阱中看看。照道



如圖所示·將桌子推到陷阱之上當成 橋·即可通過。

理,此桌子的寬度應與陷阱寬度 最狭窄的地方一樣。通過此一陷 阱時即可找到一櫃子,櫃子中有 斧頭。這櫃子的門,非從正面打 開不行。



須稍有訣竅方可取得斧頭。將注意力 放在位於櫥櫃的二個地方。

9 音聲唱

備餐間:這個房間,並沒有特別的陷阱。在牆壁邊排列著酒櫃,酒櫃中放有酒瓶。此時,切勿忘記取得放置於酒櫃中的幾項道具。又,在此 Adams 雖說「想在此稍作休息」但可不理他。

10

餐廳:進入時,應先取得桌上 的燭台。一取得放置於壇上的石 版時,地板即下陷。以謹愼的步 伐即可通過此一陷阱



取得石版三同時,房間的地板下陷,成為 一陷阱。此情形連 Adams 也大為震驚。

\mathbf{II}

樓梯:在一樓大略搜索過後, 即從這樓梯登上二樓。反正隨時 可回到一樓,就先繞到二樓看 看。



上了樓梯、即使不操作,也可向上行去,但在上面似有什麼機關在等著。

12

書齋:一旦登上二樓後,即來 到這一房間。但因通往一樓走廊 的門打不開,唯有利用密道。

房間內,有許多櫃子、在此可 取得多項重要的道具。也順便查 通氣口的鐵絲網看看。



爲微暗可怕的書房,但在這裡有重要 的情報

2 |

2樓:一登上二樓,首先在走廊可看三個門。在這三個門中,由於往正中央資料室的門被上鎖,所以暫且擱下不管,先從畫廊或倉庫開始搜索。

雖然博士的府邸爲二樓建築, 但達到二樓時,遊戲亦只進行了 3分之一而已。除了一、二樓之 外,還有地下的部份。事實上往 地下的入口即位於2樓。

然而,在地下究竟有什麼東西呢?那可得綜合在此之前所找到的赫斯博士日記等得到的情報,才大概可推測出來。有關府邸的地下,在此暫不寫出攻略,希望玩者以自己的力量解開ハウザー懷土的失蹤之謎。

1 = = 15

二樓走廊:在走廊的正中央有 三支長槍,因此無法通過。然而 即使不小心靠近亦無須擔心被刺 中。在長槍旁可找到一張紙片, 上面有赫斯博士的驚人消息。鑰 匙在長槍對面。



一到某一位置,長槍自然出現,阻擋 了去路



長槍的對面,從這屍體找到了繪匙。這可機器似乎是先前潛追來的人。



2

畫館:畫廊內所掛的畫是真令 人害怕。所顯示的氣氛令人不願 久待。稍加觀察就發覺,令人毛 骨悚然的眼睛,各自凝視著某個 方向。因此,進入後,立刻從右 邊的圖畫依序查明下去,即可找 到鑰鎖。拿到鑰鎖後,立刻逃出 房間。



3

資料室:這個房間,展示著很 多博士所挖掘到的東西。一進入 此房間,赫斯博士的姿態,突然 出現,但又立即消失。無法明瞭 其原形。

可從這個房間的壁畫上取得2樓的設計藍圖。



在這個畫似乎有玄機。像這樣的使用 刀子...

4

倉庫:油漆剝落的牆壁微暗的, 倉庫,排列著很多櫥櫃。就如同 倉庫的名字一樣,放置有散彈 槍,打火機等很多的道具。此 外,因排列著一大排的櫃子。不 要忘記取得道具。又其中的一個 櫃子。是隱藏的梯子,下道梯子,則可到達一樓的書房。



一大排的櫃子。很多的道具,切勿錯



宇宙生物(廃法霞石) 可親子同樂、難易適中的遊戲 終於在 3D0 中出現了

> 「俄羅斯方塊」型的遊戲目前 雖是主要基本型的商品,但以 3DO的獨創作品也登場了。其非 一般的湊對或連鎖。只要進行此 游戲,即會發覺其相當合適,旦 很有趣。

> 定價 4800 圓。不管是女孩子或 小孩都可以 3DO 輕鬆地享受此遊 戲軟體。那麼,就立刻介紹其內

氣派的 tech 系 BGM 與標題畫 面同時出現的。劇情可分爲 1P GAME VS GAME OPTION。而所謂的 1P GAME 事實上有兩種。其一就如同名字 一樣,獨自玩到最後,另一為2 人各自擁有二個 pad 。接著, VS GAME,則為兩人對戰的模 式。依落下的速度,可分爲3個 階段。ビギナー(稍慢)パンピ - (普通) 與デーマー(快速)。 所謂パンピー・則爲一般ピープ ル的略稱。而劇情進行到最後、 相當有趣。僅在右頁介紹全部的 一種。

人物可稱爲此遊戲之主角

以フロポン君爲首,全部有5 個人物,通常以蛋的狀態落下 來。相同的蛋排列成 4 個正方形 時,即變化成各自不同的人物。 這人物只有在相同顏色的蛋消失 後,才有清除。而在消失之際, 人物產生各自的效果。

進行遊戲時,只要在縱或橫的 方向令 4 個相同顏色的蛋連接一 起時,即可清除此蛋。可清除的 形狀若是直的或拐個彎均可。蛋 以3個連成一起的狀態一個一個 地從上方落下來,所以,只要將 蛋串聯,即可清除。而蛋累積到 上方的話,遊戲即結束。此遊戲 的要點在於熟悉落下的模式與抓 住各個人物的特點。

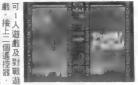
落下的模式,共有8種。首先 以拐個蠻的 4 個模式落下來,所 以,使其回轉到適合那時的型態 落下。看似複雜,但習慣的話, 即可順利完成。

由於人物的不同,在左頁給予 説明,但也有不希望像メダパン 君一樣來到道邊的。例如決定清 除 4 個被堆積的一堆蛋正中央附



像行星一樣轉動的畫面, OPTION 可從各 自的三種中選擇BGM與BG(背景)。

下接人 上遊 闇 一個通 有趣 控對



近。一那樣做,堆積在消失部份 上方的蛋即落下來。而掉落下來 的蛋,有時碰巧也與隔壁形成4 個相同的蛋,如此即可幸運地用 清除。這偶然的連鎖很幸運,但 相反地亦有メダパン君形成的不 幸情形出現。當然這樣的時候正 是此游戲軟體的魅力與趣味之 處。現在就展開,環繞著人物的 激烈對戰吧!



I Hall to Jathod 為何。但是可以的有人學術。 **本主部的政策的影響和下**所。

● フセボン君



VS:使對手落下



イソビン君



容易消除。 VS: 將對手的競技場



●ニコベン君



進展大 展別計







蛋可種都有。 與IP相同效

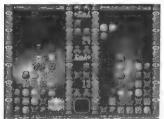


●ネコブン君

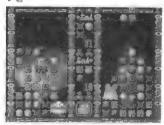


一列的張 VS: 與 IP





注意・請不要在自己的地方作成メダ ン君。



早些消掉フロボン君。將メダバン送到 右邊的範圍



好不容易將メダパン君送到右邊的範 ■,但是蛋在兩邊都已堆積到上方了。

落下規律及回轉方法



剛開始的規律是直角形 的4種類之一



A鈕











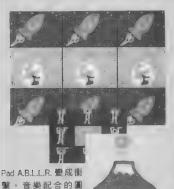


即使是附贈游戲也是很好玩哦!

雖然是附贈遊戲,但實在是太 有趣了,所以一定要介紹介紹。

附贈遊戲及其音樂全部3種。每 一種遊戲都很簡單,可找一大堆

朋友,大家在家中熱熱鬧鬧的~~ 起遊戲!隨便調適一下玩フロポ ン君的用腦、用眼的緊張氣氛!





舉百旗「不要 ·放下紅 放下白旗 那樣的放下或舉 起紅或白旗的遊戲。 一得到一定的數目 即表示得分。





目的在於對付奇怪的 老頭守護年輕的女





Alone in the Dark

爲一融合東西之恐怖動作冒險游戲。在此特將全部3 層做一番介紹

軍室

意的是這刀一用就壞!就在想往 下一個房間出發的時候,怪人出 現了。要不要用刷剛拿到手的佩 7來用呢?你自己决定吧!說不 定會壞掉...。

在此可得到的裝備有弓和油 罐,如果找到了,那實在很幸運 不過,因爲沒有箭,所以也派心 上用場。順便告訴您在這裏怎麼 找都找不到箭的。油罐則使用在 燈上。可是這個東西也因爲沒有 可以點火的功具,所以...,好玩 的還在後頭。

庫房搜索完畢了的話,請小心 移動到別的房間。



以 雑 個 架子 使 七 唉 用 雜 的只 有 的 有弓 更 東 多多 西 好 可 和 像 油不 用 有 罐過很

門旁有只箱子。確實地說,是 個很像箱子的箱子。不出所料果 然打不開。有鑰匙就好了,告诉 你,在桌子裏。打開箱子會發現 有隻佩刀藏在裏面。要提醒你注 說該 有 OP

進入之後會有怪獸出現,可以 把牠打倒,也可以躲起來逃開。 有個抽屜會出現,當然,這個意 思就是要你打開它,可是這個也 不出所料,打不開。需要鑰匙才 行,鑰匙不是放在拖鞋櫃裏,而 是在花瓶中。它長得很像賴戶陶 瓷的存錢筒,把它摔破,鑰匙就 出現了。以此打開抽屜,會跑出

.面鏡子。這個鏡子千萬不要打 破。如果破了的話遊戲就無法進 行下去囉。

発見し

好在 常的 像 语 是裏 重要 找到 香 菇 的 干 樣 萬要 的 面 東 好 西 好

無論離家,浴室中好像都有放 著急救箱的樣子(制說八道), 在此處也有急救箱。果然是急救 箱,不會再有鎖了。打開來看看 嘿!出現一個小瓶子。就是這小 瓶,是您回復體力的妙藥,一口 氣把它喝光吧!



刊找

有的 書

不 色

過應 我 情事

就

桌

看

有 該

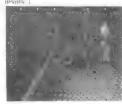
鑰 是 T

匙才對 不會 - 訊 位线 完 處 的的 垃 空 拼 丢 這是錯 分類 到 此 館

FT.

的的不

怎麼!在走廊有個奇怪的傢伙 在哦。哎呀!該不會是英語教材 的推銷員吧?其實是隻怪獸。這 個傢伙很強哦!就是打不倒!在 此派上用場的是那「未磨亮」的 鏡子。「朱曆亮」是多餘的廢話 啦!不過,在彫像底下各放一枚 試試!



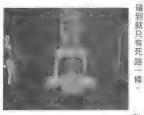
鏡 蹤 怪 子放 次看 這 挪 麼 便 在 到 有 會 用 消 的 失 地 鏡 子 無 如 倒影此

在

對

到了二樓你高興也好,但千萬 不要和樓梯間的鎧甲有什麼瓜 息, 因為它很強

在椅子上模模糊糊地有什麼東 西在的房門也就是有幽靈的房



子那 八有死 不可以 模 模 路 靠 糊 條 alla 錯 甲

暴力狂 何? 唷 읦 是也 甲 已不是 拿 起 哩 來去嘿 鎧 嘿

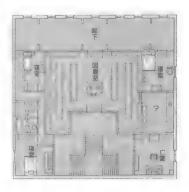
間。要取得留聲機,火鏟、火柴 盒,以及來福槍的彈藥。除了火 鏟之外都是些很重要的東西。

樓梯旁的 景裏,一定要取得 暖爐上的筆記本來放著。這個房 間的隔壁就是浴室。什,什麼! 什麼東西在浴室裏面! 這個傢伙 超級厲害,別跟牠打!只是,要 確保拿到水壺和急救箱。

再更深入進去則還有一間睡 房。點個燈照一下吧!先前拿到 的火柴派上用場了。在此處的小 型塑像就是先前遇到的鎧甲的鬼 魂,一定會撞上這傢伙。鎧甲所 使用的劍,可以拿來當作武器使 用唷!好,那麽書和彈藥都到手 了的話,往下一個地方移動。

斧頭從畫中飛出來了!此時要 用毛毯把它蓋起來。遇到箭的攻 擊時就用箭來應戰。箭在一樓。 在睡房,可以找到膺品書,羊皮 紙和鑰匙。找不到?請再找找。 提示您和時鐘有關。

接下來,啊!總算到了圖書 室。對付這裏的怪獸,只有逃跑 這個辦法。書架的某一部份是個 隱藏式的窗子,若將層品書擺放 在某個位置上,就可以進到下個 房間,在此處,您可以得到護身 符,三把短劍,羊皮紙,和書。 提醒您小心「讀書陷阱」。



在一樓樓梯旁有間有彫像的房 間,可以發現三支箭。這些再配 合上弓,就能發揮出不錯的威力 * 0

肚子餓了吧,到廚房去。不知 怎麼慢吞吞慣了。在廚房有2把





呢坐話人 · 位 位 位 物 登 是近 (Bit 湯乖 싎 裏乖牠 是是靜們 什靜喝 人什靜喝肉麼地湯

壹 被煙 傷 的 在 dt: 젧 煙 就 非 派 1 前 用 TARK! 場 着 3 危 到

> 的 京尤

刀,應該還可發現湯和火柴盒。 這份湯可不是爲你預備的哦是爲 怪獸預備的。不過,吃吃也不要 緊的。

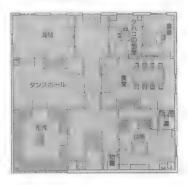
在兩間庫房裏可發現鑰匙,餅 乾、油罐、鞋櫃中的左輪手槍, 以及桶中的水等等。這些也都是 很有用的東西。餅乾很美味哦。

接下來,餐廳,這兒就沒啥裝 備了。但有好玩的,你可以試試 **餵跑出來的怪人湯喝,很好玩** 哦!

接著的房間裏的香煙,要用水 **臺把它澆熄。在有香煙的房間和** 書齋內可以到手的裝備有:打火 機、唱片、和書。這個人眞是擁 有很多東西。

還有個會跑出海盜的房間。這 個海盗是サルティンバンコ出身 的,身輕如燕,用飛行的道具是 打不倒他的。必須用劍和他好好 地對戰。打倒海賊的話,會得到 **繪**匙。

留在最後的是舞場,在此以留 聲機+「死亡舞蹈」,讓幽靈們 跳舞。然後躲避不要碰到他們, 去取暖爐上的鑰匙,這把鑰匙是 做什麼用的呢?如果是聰明的讀 者們,想必知道這是爲更下一步 的展開而準備的了。這個遊戲令 人意料不到的難。稍稍不順便會 喪命。希望你能將「小心謹愼」 這個熟語銘記在心。





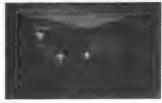
Martin 家的秘密

在位於湖畔的 Martin 家的别墅,發生了多起年青人相繼失蹤的事件。眞相不明,目前正由叫SCAT 的特別搜查隊追查事件的眞相。

經由 S.C.A.T. 暗中調查的結果發現別墅的確隱藏了某些系統。此系統為裝置在別墅的監視攝影機與及與監視攝影機連線的機關。 Martin 一家似乎與年青人的失蹤有密切關係。 S.C.A.T. 立刻決定侵入此系統,以期可從外部控制。但是,啓動機關的密碼無法從外部更改。只有 Martin家的人有能力做更改。

而今夜, Martin 家再次地邀 宴年青人。其中叫 Kelly 的少女 為 S.C.A.T. 的隊員。任務是監視 Martin家。 Kelly 對著監視攝影機打訊號。似乎相當可靠,然而,當然亦不可能顧及到別墅內的每一角落。只有從外部監視別墅內,且由操縱機關的玩者守護受訪者。

玩家透過監視攝影機,監視別 堅內的樣子。在起居室,大門口 等裝設有監視攝影機的共有八個 地方。但是,一次僅能監視到一 個場所,所以只得以游標鍵與 A 按紐雙換監視場所。監視別墅內 時,發現妖怪「Ogre」陸續後 入別墅內。玩家要啓動機關逮捕 Ogre。一意忽職守,而讓 Ogre 逃走的話,最後將遭隊長 Sims



為了解開事件的眞相・S.C.A.T. 向著位於 湖畔的Martin 家行去

撤職,此時遊戲即結束。

當儀表達到紅色區域時,按下開關(B按鈕)即可啓動機關。 但是,若開關控制與機關的 Access Code的顏色不配合,即 使有一點誤差,機關亦無法啓 動。況且 Martin 家的家人亦常 常變更機關的 Access Code,所 以當發現有關機

訪問者



凱莉:爲了調查凱莉 的被密而潛入的 S.C.A.T.的隊員



亞修電:因為很 像東尼以前的女 朋友·所以被東 尼解救了。



梅高:非常有精神的年青人,舞 會時以單手唱歌



麗莎:在浴室中被很多的 Ogre 襲擊,一定要給予幫助。



辛蒂:在這次的 受邀當中,不太 受注意的老實少女。



達尼:莉莎的弟 弟。好奇心很旺 盛,獨自排徊在 別墅內



貝特: Martin家的 主人。以溫柔岑 止歡迎受邀者。



莎拉:Martin家的 長女。招待年輕 人到別墅的罪魁 級首。

人物介紹



席拉:貝特的妻子。與貝特同樣的拳止歡迎客人。



東尼:Martin家的 表弟,對吸血行 為擁有罪惡感



傑夫: Martin家的 長子。好像是很 。爽朗的人,其實



艾迪:爲住在別 墅隔壁的人。注 意到Martin家的祕 密。

關的談話時,應仔細傾聽。掌握 Access Code 變更的情報時,用 C 按鈕選擇變更後的顏色即可。

剛開始時 Ogre 數目不多,受 邀請者尚不致於碰到它。

但是,隨著劇情的進展,Ogre 漸漸地增多。於是別墅內處處都 可看見Ogre 成群出沒,襲擊受 邀請者。假使受邀請者遇到Ogre 襲擊時,必先給予保護。Ogre 假使無法給予保護時,遊戲即告 結束。其次也有弄錯時間,而使 受邀請者陷入機關。在此情形 下,遊戲亦結束,所以請注意。 必須要充份了解劇情再玩此遊 戲。

劇情到最後時, Martin 家人

終於開始行動。其原形爲吸血 鬼。目標在想吸取受邀者的血。 而 S.C.A.T. 的成員中,已有幾 人被犧牲了;剩下的人立刻與 Martin 家人決戰。在這最後階段,因故事劇情轉換相當激烈, 所以遊戲者也並須快速地轉換監 視攝影機,否則會來不及。

05:40 玄関



12:38 浴室





Martin家人談到有關機關時,有可能雙更機關的密碼 非得仔細傾聽不可。



預先掌握8個監視攝影機被配置的地點 ,即可掌握在Oore或Martin家人的行動。



經常地思索Martin家人正考慮著什麼事



無法確實逮捕Martin家人的話,即使故事進入最後點段,亦會導致加圖的非婚結果

· 即可掌握任 Ogre 或 Martin 家人的行動。 呢? 以期達到完美結局。								
出現之時間表								
诗 間	場所	時間	場所	時間	場所	時間	場所	
0:12	一樓人廳	05:40	客廳 CC	12 . 38	浴室	19:08	一樓大廳	
0:27	大門口	05 55	起居室	13:16	·樓大廳	19:21	起居室	
0 . 35	臥室	06 10	·樓大廳	13:30	客廳 CC	19:57	客廳	
0:43	浴室	06:19	二樓大廳	13 56	客廳	20 . 13	起居室	
0:49	浴室	06:50	二樓大廳	14.10	大門口 CC	21:20	臥室	
1:07	大門口	07:05	廚房	14 40	二樓大廳	21:32	車庫	
1 . 23	廚房	07:28	臥房	15:05	客廳	21:45	廚房	
1 39	客廳	07:42	r i frii	16:28	車庫	21:53		
. 58	客廳	07.51	一樓大廳	16 38	二樓大廳	55 . 16	樓大廳	
3:14	一樓大廳	08:02	臥室	16 . 45	大門口	22 : 23	樓大廳	
3:26	臥室	08 - 14	二樓人廳	16 . 59	一樓大廳	23 : 05	二樓大廳	
3:32	大門口	08:27	樓大廳	17:13	臥室	23 . 18	一樓大廳	
3:42	一樓大廳	08:39	臥室	17 26	大門口	23 . 35	起居室 .	
3:48	車庫	09:00	起居室 CC	17:38	二樓大廳	23 : 53	車庫ジ	
4:12	二樓大廳	09:11	起居室	17:48	起居室	24:03	起居室	
4:23	浴室	09:52	客廳	17:56	浴室	24:18	一樓大廳	
4:39	臥室	10:48	一樓大廳	17:59	二樓大廳	24:32	臥室	
1:55	大門口	10:54	連庫	18:13	車庫	24:53	浴室	
5:04	大門口	11:00	車庫	18:16	車庫	25 : 12	二樓大廳	
5:32	臥室	11:31	一樓大廳	18 . 26	客廳			
5:38	車庫	12:04	起居室	18 . 35	起居室			

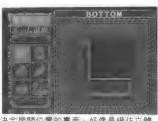


所謂生活舞台是讓人們想要住 在自己設計的屋子中的願望能在 展覽中加以實現的軟體。先利用 多邊繪圖將家具等資料描繪出 來,可在設計好的屋中巡迴走動 的模擬模式能夠讓你覺得好像真 的住在那個房子裏似的。雖然沒 有設計房子的外型,但其內部的 真實度是值得一看的, 而且還可

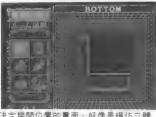
BOTTO

以在裏面自由移動。當然也可以 隨心所欲的打開門到隔壁房間或 爬樓梯到二樓去。

房間的作法在習慣後便覺得很 簡單。最具體的是,決定房子的 大小,選定牆壁的圖樣後,隨自 己意思將選定的樣式張貼在建材 測繪圖形上,家具等也儘可能夠 事先選好。樣子像孩提時玩的積



決定房間位置的實面。好像是模仿立體 俄羅斯方塊遊戲的畫面。按下L、R鍵可 以將房屋旋轉

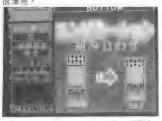




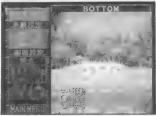
排列在左側的為待選的房屋形狀、細長

形的可以用來做走廊·若要做小房間的

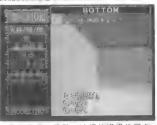
景色的選擇畫面,可以選擇從窗戶看出 去是海中或城市等種種畫面。每一種都 很漂亮。



決定牆壁模樣爲組合式的畫面。實際上 也有許多很奇怪的圖樣。



選擇景色後可以捲動畫面加以確認,眞 到能找到湛意的景色爲止再確實選定。



決定天花板、牆壁、地板的模樣後可在 這個畫面裏重新核對一次。不滿意的話 也可以在這裏更改。

創造家的順序

景色的選擇

一間房子只能選擇一種景色, 譽色決定整個房子的氣氛。

決定房間的格局決定

所做房間的形狀或大小及在家 中的位置。

內部裝飾①

決定大花板、牆壁、地板的圖 樣及窗戶的形狀。

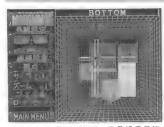
分配窗户、門、樓梯的位置。 此外利用隔板改變房間的形狀。

內部裝飾③

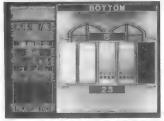
在房間內裝飾上喜歡的家具或 小飾物後房間便設計完成。若還 要製作其他房間的話就再回到第 2步驟重新來過。

模擬模式

在實際做好的房間中到處走看 看, 若覺得不滿意的話再重覆 3 ~5步驟,加以變更。



想佈置許多房間的畫面。但是好像只能 做到2樓,不知能否再往上做。



拉窗也有4種種類·貼上紙張後便看不 到外面的景色了。

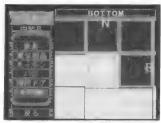
本軟體由台灣松下電器獨家代理

木或方塊那樣有點複雜就是。利 用 3DO 多邊數據繪製完成的家具 不論從那個角度,即使從下面看

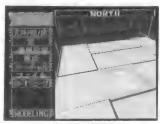
也像極了真實的積木。

實際上日語版生活舞台也增加了新的東西試著利用榻榻米多設

計一間茶室吧!



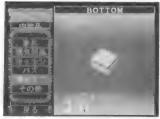
從旁邊開始舖榻榻米。爲上視點。



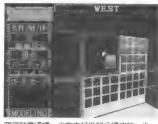
地板的完成畫面。整個房間更有形了。



裝拉門。爲了方便起見·可將視點變成四 方。



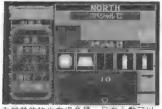
i · · lm' 之方塊。正面與地板同大小,側面 則同牆壁。



窗戸就像這樣。也有由好幾部分構成的,也有可用一半的。



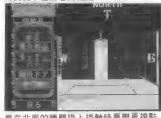
視點變更畫面。放置東西時由照相機的 地方看過來,再放置東西。似乎較少使 用到由下往上看的視點。



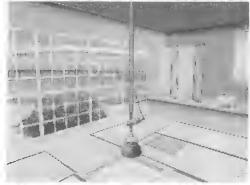
內部裝飾物也有很多種。只有小數可以 變成極特別的東西,因為也有血痕可供 選擇,所以也可以做鬼屋、



雖然也想在壁龕裏放入許多東西·但覺 得有點煩雜。把盆栽消掉吧!



要在北面的牆壁掛上掛軸時要雙更視點 爲由南方看起:這樣高度也可一目瞭然。



做為例子的房間完成後的圖片。仔細看的話這個房中並沒有電 氣製品,不要太介意細微的地方。真想悠閒的待在這個屋子 裏。



從別的方向看看完成後的同一個房間·好像少了什麼似的·如果在拉門那邊也做個房間的話·就可以到隔壁房間去了。

ファイアボール Fire Ball

有眞正彈珠遊戲有的・更有眞正彈珠遊戲 沒有的

火球强殊台(超频强珠台)





此一火爆小彈珠讓人感 覺就像在玩大型彈珠台一樣,因 爲是從斜面的視點所構成的書 面。

雖可在全部五種的彈球台上 玩,但只有第五關,非清除完1 ~ 4 關的彈球台(各台有各不同 的清除點,一打出超越其清除點 的分數時,即算清除一關卡)不 得進行第五關。從清除點與各台 的難易度來判斷的話,可知須花 費相當時間方能清除完 4 台的彈 球台。

得高分的重點在「ORBIT SHOT(球通過台上的路線)」 或「HOLD(球進入台的洞中)」 時,或點亮 Light plate (一點球 就發光的部份)時,即可得高

若以更高分爲目標的話,組合 各要件, 僥倖地滿足某一條件的 話,即可闖入「FIRE MODE」 中,猛加得分。所謂某一條件, 係指讓球通過或進入位於各彈球 台上燈光閃礫的地方,而點亮全 部即可。

除此之外,亦隨著各台而產生 各種結局。然而事實上,尋找攻 略亦較簡單。因在彈球台時有箭 頭符號忽明忽暗,其代表著應滿 足條件的地點,當球通過,或连 入, 燈即亮起, 所以很容易了 解。然雖說容易了解,但因其到 達該條件的路程很難,所以希望 玩者有所覺悟。且各台所符合的 條件,地點都不一樣,所以希望 玩者以自己的力量獲得更高的分



- 脑--所謂「MORE BALL」係指當超



第三關一在此關·球通過位於右上或左 上的路線時,即形成「ORBIT SHOT」。



台·其框框呈紅色·所以可分辨清楚。



第四關一「KICKBACK」係指球從位於彈 球台兩端的ballout回來。



全部五種的彈球台。清除完畢的彈球 第二關一球進入洞中,即成爲「HOLD」的狀 態。此時並未決定再被彈出的球的速度。



第五關一有一唯一管狀的「FREE WAY」 非得清除1-4關後,方可進行此關 本軟體由台灣松下電器獨家代理

若能使火爆模式(フアイアモー 下)成立的話,不但可取得大量的獎 金,火爆模式的當中還可取得較普通 相比不可能取得的高得點。但各舞台 的不同,火爆模式的成立順序也頗複

雜,在依順序從序幕1至4---解 說。若能參考此資料,到此一直爲得 點而傷透腦筋的人,也可順利進入第 五舞台。

另外,成立火爆模式的順序進到一

段階時,彈珠台上的燈會不知在何處 亮起,因此無論何時都要記得在何處 .亮焓,如此便可使火爆模式的成立更 . 爲輕鬆。舞台3叮輕易地成爲火爆彈 ·珠。

用彈珠去打 4 個用黃色畫圈起來的燈板,將燈亮起 來,用讓彈珠去通3處用紅色標示的小道,就會變成 火爆模式。



用彈珠通過黃色標示出來的3處小道後,再通過紅 色標示的2個地方,再一次到黃色標示的3個地方, 最後讓彈珠涌渦右邊小道。



由 順序的 不同 得分亦產生相當差異

讓彈珠打進用黃色團圈圈起的潤內3次後,讓彈珠 通過紅色標出的小道,火爆模式刨成立。



將黃色標示的燈板フ片全點燈後的同時、紅色標示 的小道通過 4 次以上後,在該外側的小道之前,黃色 標門的洞打進彈珠。



學球進入全部的LIGHTPLATE時 有獎賞 第3關是洛杉磯。在這裡西海岸亦被異形所侵襲,許多人被囚禁在異形建造的監獄之中。沒錯,在秘魯建設中的金字塔正是星形的監獄。

已經有英文版的人應該也會有 同感,覺得第3關才是難關。敵 軍頑強,任務複雜,在美國無法 過關而每日以淚洗臉的人似乎不 少。

任務有很多,首先是將飛行路 徑上的拉斯維加斯、里巴塞德、 帕沙地那、巴邦可等各大都市裡 群集的異形全數消滅。

其次是解救被囚禁在監獄中的 人犯。爲此目的,必須先破壞監 獄四個角落守衛的威力碉堡。監 獄在里巴塞德和帕沙地那各有一 座,而在最後的洛杉磯則有3 座。當然,有可能會失手炸毀掉 監獄而含恨九泉。

最後的任務是守住防御通信回 路。不可以讓設置在中央的發射 塔台,以及在洛杉磯的超大型衛 星大線有所損傷。

任務雖然嚴苛,多的是機會去 嚐試。一旦過關,故事又是另 個新的局面。

異形眞正的目的 是?

玩家們成功地阻擋了異形的侵略了嗎?與異形的戰鬥將會愈演 愈慘烈。

接下來簡單地爲您介紹第4關 及以後的內容。

第4關是英國。同志郝沙被異



MISSION3

ロサンゼルス 洛杉機



右手邊看見的圓筒形建築是核能電廠。 被破壞的話就成了驚天動地的淒慘事件。



監獄以及包圍它的威力碉堡。怎麼全部的異形都變得如此聽明。



左右方來的砲擊激烈異常。 似乎根本無法向前推進。 不過,稍待一會兒砲擊就 會停止。

防守洛杉磯的指令戰鬥機。 即使發射飛彈也能夠閃開擁 有超級機動力的難纏角色。

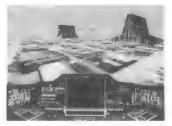
形給擊落。能夠順利救出郝沙 嗎?

第5關是夏威夷。在此關,最大的任務就是救出航空母艦甘乃 迪號。途中,故事出現大轉機, 就是巨大挖洞機的出現。到底這 個挖洞會挖出什麼呢?

解開謎霧就會發現驚人的事 實。異形的真正目的的什麼呢? 用您的實力去發掘吧!









近年來,世界最大的犯罪者組 織黑暗(Shadow,憎恨無秩 序、破壞、組織性戰鬥的聯合 性)的首領被一個不知名的暗殺 者所殺。

黑暗的帝王 (Shadow king) 死。在黑暗的組織內發生權力的 空檔,這個空白地帶必須立即填 滿的。

曾經是帝王左右手的人,得力 的部下以及同志,一共有七個人 從世界各地趕了回來,帝王的這 個巨大的犯罪帝國,分散在世界 各地的分支機構都派出精英,爲 了鬥爭,都來了。在這些黑暗的 戰士當中,能夠在鬥爭中撐到最 後的將可獲得最高的報酬,因爲 他將是下一代的黑暗帝王。而冷

酷的死亡,正在等待失敗的人。 誰將坐上黑暗帝王的寶座呢? 本輯「Shadow:war of Succes sion (暫稱)」是在這種陰森恐 怖的旁白敘述之下開始的。我特 別說明一下,所謂 succession 指 的是繼承之意,不是成功之意。

上場的戰士一共有七個人,個 個是能征慣戰的強者。安 威 爾 · 史塔路 是海軍的S。 E. A. L最強的戰士。他參加的原

因是要尋找曾是 Shadow 的一員 並失蹤的弟弟, 所用的武器是小

艾麗佳·史托瑪 是 Shadow 的作戰本部副官。你不要被嚇倒 了,她是前代首領的女兒呢。她 參加的原因是爲了要報父仇啊, 所用的武器是長刀。



還就是鉛爆丸的致命招數·效果好不用說·那 言奏引長白勺井召書女會三龍(尔馬及引長一



雙方分開來,互相使出致命的招式,有人說, 這樣子好像沒有某麼意義。



開場畫面。雖不知是幹什麼用的,但實在是 不同凡響



來!來!給他最後一刺,最後真正致命的一擊 有些人閉著眼不敢看,因此這是真可怕的一



吃了敵方的招式,翻滾的人物,全部不知拍了 幾格鏡頭動入倒是鐵順暢的



難易度設度就用此就可以了。



人物選擇畫面。若有另一操作器的話還可 2P



黑暗之王不是死了嗎?



卡洛斯擅長用槍托攻擊。打不到就慘了。

卡洛斯·高洛爾 是FBI的秘密間諜,他雖然潛入了Shadow的組織裡,可能被嫌疑是雙重間諜,所用的武器是短槍。

利克斯 - 利迪克他並不是陽間的人,他曾經背叛 Sudom 的首領,並被處決過了的。但因爲與惡魔做了條件的交換再度回來

慣用的武器是地獄的 POWER,這麼一說是不是有點 兒像職業摔角的人物介紹啊!

沙夏·諾曼諾夫 是俄國的間 課身份接受訓練的,現在是Subm 的首席暗殺手,慣用武器是短 刀。 卡布留·山特·瓊 曾經是黑暗帝王的貼身保鏢。帝 王是在她不值班的時候被做掉 的,但別人卻責備她不盡賣,爲 了替帝王報仇,只有戰勝這場鬥 爭了啊!所用的武器叫做 ~ 至近 距離戰 ~ 讓人家一頭霧水?她的 特異功能是催眠術。

古 艾 巴 是個謎樣的傢伙, 好像曾經要阻止 Shadow 的不法 活動。不過一切如謎一樣地神 秘,所用武器也是一個謎。

光看以上所介紹的,你就可以 了解,背後的人物動態是多麼錯 綜複雜。我還沒玩過完結篇,所 以還不能說甚麼,但大概可以看 出,當這些衆生好漢一直贏下去 之後,好像會有某種情景展現出 書。

按照這種動作遊戲的常軌,這裡面也提供了幾種致命的招式,從 史 塔 略 的擲刀,諾曼諾夫的短刀連擲等比賽平常性的,以至艾麗佳的隱身術,利克斯搖身一變變成一個球而後向敵人猛碰的令人驚嘆的武技等。而其中最有視覺效果的是, 高洛爾、的鉛爆球以及 卡布留 的砲彈投擲,畫面出現鉛色的大丸塊,它可以給敵人沈重的打擊。

言 此七 是 京尤 Shadow 白勺 男 4 雷 用實寫的,光觀賞就可得到不 少樂趣。其中艾麗佳一看就知 道是個高中女學生,但一想到 她揮舞著武士刀時透露出的那 股殺氣,真讓人覺得女人不是 弱者。至於其他角色,就不用 我多說了。另外,有一個神秘 的中國武者,不知各位發現到 了沒有?如果能用他來對戰就 更好了。





有人説三次元表示法不容易看。那可以

改爲二次元表示。

國王莊麟地上場了,他將解説西洋棋的

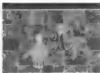
50 BI



暴死了。



猝然地用騎士攤熟也沒關係 假存器 始 : 還是用步兵指进100 好。



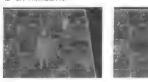
棋子對棋子的戰鬥,這裡有種種攻擊方 法·對手不同方法也不同。



城堡在移動時會化爲石偉鬼



18 利用 rud down 语 M 做 各 稀 19 2* 58.00 是人先攻·伯也可以變更做後攻







城 堡 在 移 動時 會 化為石

西洋棋的棋子共有6種 一年 · 學士 。 14-805万工年7月1日 。 11-06 是神的奴僕、居然也會加 入戰爭?太不可思職了! 其實它原本是「象」,有 瞭解了吧!另外要請各位 多包涵的是,這裡只對某 本棋法加以介紹、若要對 西洋棋有所深入的話,請 ALGEBRING PHARIA.



如果只是斜键·只是沒有障礙 僧侶是可以去任何的地方。



有從起步的位置推動時









左右進行到任何地方。因為前面 有步兵 所以在序盤時 運用的 機會並不多。



城将軍I A Page 城将軍I A Page 地方式 海邊都養在 中國關 種方式 海邊都要在一 動逸的狀態 中間開着 要不在被 Checkmate 狀態之下才可以 · 追王 1 的

本文裡面有說到 "アパッサ ン"一詞,如果你想了解它的含 意,請買一本專門的書籍加以研 究吧。我們這裡所寫的只是最低 限度必要的東西而已。

般的情形是變成女王,但有 時候,變成能做變則性動作的騎 士比較有利。此外,還有一種叫 做"アパツサン"的,變則性的 規則,但這並不一定要了解了。 玩西洋棋的目標是要奪取對方的 國王,話是這麼說,其實在眞正 的對戰時,在走到無論怎麼走, 國王還是無法保住,會被取掉的 狀態下,就算勝敗分明了,這叫 做 Check mate。要做到迫王的 態勢,辦法多如牛毛,不過在一 般的情形下,用一個棋子攻擊國 王的事並不多,大多是用複數的 棋子去逼迫的。例如用皇后去迫 國王,國王想取它,或者想脫 逃,就必須移動到會被另外棋子 所迫的位置等等。用一個棋子, 而要做到的態勢,在甚麼情形下 才可能呢?只有對方的棋子太密 集,國王沒有地方跑的時候才有 可能。你瞧瞧棋子的動作就可以 了解皇后的動作方法可以說是左 衝右突,方便的很,而騎士的動 作則是很有變化的,一般都是把 這兩者聯合運用,而做到迫王的 態勢,皇后這個棋子必須珍惜 1图! 0

西洋棋的棋子一共有6種,比 日本的將棋少,要了解很簡單。 Bishop 是主教的意思,以前我 認爲爲何主教要參加戰爭而詫 異,但據說,它原來是象。以 前,在某些地方也參加作戰的。



雙頸樂數

在眼前展開未來風景優美的開場式遊戲是一現今經營不善劇場的模擬的實驗。時間是 2050 年,游手好閒的次男依是劇場王父親的遺言,被派任經營負債中的「あけばの劇場」。另一方面,長子則經營「センチュリー・シアター」大劇場。玩者則身爲次男經營「あけばの劇場」,提升



依父親的遺言繼任經營負債中的「あけ ぼの劇場」。看板剝落、大門深鎖・十 分冷清。



被派任經營大劇場「センチュリー・シアタ」的哥哥。



選曲家「おたまじゃくし」雖有化粧但 是個人妖。

演藝的成績來償還債務,以便極 致的劇場「娛樂的殿堂」爲目 標。

說出此般的話。還有就是債主 「一富士」借貸的機器人冷漠 的,實在是氣人的演出。玩者和 有怪癖的配角交際而讓這劇場成 功的經營。在劇場中的上演的作 品基本上是輕鬆歌劇,所以選擇 舞者,舞台的大道具,小道具及 音樂。

另一方面是結構的模式,設定 首次細膩的舞台指導,完成純粹 的秀場。

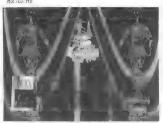
通常,想要傳達對於收看者的 玩者媒體的發出者的趣味,如一 色先生談及般的以演藝者的氣氛 迎取歡樂。



負債3000萬圓 | 旁邊的是「一富士貸款」的機器人



舞者,大道具、小道具、音樂決定後早 早開演。看到其流暢的舞蹈,好似人類 _{舒恐}佈



結構模式時表現出的畫面,製作細微的 舞台。各準備5種類的舞台。

一個人要擔任經營者和 演出者兩人的角色

成爲經營者後必須讓演藝推行 成功。要演出什麼才能讓街上的 群衆接納?這正是應當考慮的時 候。雇用舞者也好,舞台化粧也 好,首先是金錢。每月要償還20 萬。資本是父親遺留的100萬的 資金。在最初以這個範圍只能考 慮可能的演出。雖然這是故事模 式有趣的地方,若希望太高而被 說是投珠予豬不識貨的話則落得 不好的下場。首先在玩者的桌上 收集資料後才開始遊戲是較安 當,如確認金庫中的資金,調查 企業誌「STAGE PRESS」在 世間的事件,撥電等。順便一提 電話是對劇場改裝之際受到照顧 的「田中土建」、「一富士」、 「哥哥」3個地方連絡。

實際的遊戲是資金及一邊商談一邊選擇舞者,大道具、小道具才讓其演出,依據選擇而決定演出物也可以,但變化非常多,特別是沒有節制,例如太空人的歌舞伎、斗篷和歌劇等超乎想像力的東西皆有可能。介紹下方包圍的各式各樣豐富的舞者,大道

具、小道具的極普通的部份。實 際上僅是舞者的數量便很驚人, 開演後演藝成績會表示在平面圖 上,收支結算表也會被顯示出。 在「STAGE PRESS」中也刊 載了關於其演出的評判及舞台者 的醜聞,在世間(在世界上的) 大致判斷它的評價。當然資金見 底後,無法償還債務則遊戲終

結構模式的方面有準備5個種 類的舞台設定,能夠選擇所喜好 的種類、有歌劇、搖滾、東洋、 歌舞伎、幻想曲等。試著向歌舞



情報收集中心的桌面打開金庫便知道資 金的剩餘數,企業雜誌「STAGE PRESS」 並不是只有毎日新聞・あけぼの劇場演 出的評判及謠傳·到舞者的醜聞皆有刊 載。手前方右側是電話

伎的舞台挑戰,雖在電影中有各 以相撲舞者表現的「一本刀士俵 入リ」卻傷腦筋之事可否了解 1 102



演藝成績的圖表,常常觀看後圖表後透 明可見・因此判斷是什麼樣的演藝受歡 il .

最後有件事要大書特書,見到 了許多舞者跳舞時,舞蹈非常的 真實,每個舞者都有每一種特 帶。



選擇歌舞伎的舞台,相撲舞者的舞台指 導者正做著。能夠指定舞台指導的決定 姿勢、舞蹈位置

▼:舞者、大道具、小道具之-部分介紹



在此登載出的不超過真的一部份。例如舞者。到人類尚未知的生物爲止無法計算出的程度和各式各樣的成員。當 然從小孩至大人倾向的都有

其實在舞台指導員正決定型態 之時,能夠見到此處為止實際的 行動。方法是決定舞者的舞台指 導員和舞台上的位置是押下 P 按 鈕,途中想要停止時按 FX 按 鈕。這機能是知道各個舞台指導 員的形態如何舞動等,非常的方

快速表示演藝成績的圖表圖表 被表示時,押下上按鈕,能夠快 速表示選擇音樂時, CD 以縱立 的狀態稍等一下,這曲子的放送 開始。這是只有主題爲不知是何 曲子時的好處。

• 假的閉幕?極致的大劇場 「娛樂的殿堂」在從前的上流劇 場時期時償還所有欠債後,便能 迎接閉幕。劇場人員配角流動涂 中響起了電話叫聲,押下某個按 紐,如此就更能持續故事。如果

電話鈴聲響時,什麼都不做的 話,遊戲就結束了。

讓你跳起來的事件

有時題者會针破地板,有時夢進小。 停雷、颱風,這些修理費都會讓你哭 オロ來、引引・益時代は高含善寄東 **地給你・加入的話意有機會掌獎金** 25 I

地 板 是 重 要 道



墙不因 能爲 的特使預 重 別用算 而 是地不 且力板足 食 士的· 們窘而

的有場



利用協会 加入のお願い 新 舞 台 1



圖上的照片以結構模式使用舞者指 導·遺時押下P按鈕,就有如右方 照片的予告篇便能出現。決定好站 立位置何時都有可能。

3DO動畫

格林童話劇場

##A名的格林畫店搬上3D0!可能子──實際實



以低價位享受高品質

許多母親告訴我們,家裏的幼齡幼兒對於喜愛的錄影帶總是百看不厭。所以我們覺得比較適合這些可愛的小朋友看的,應該是如夢幻般的童話及世界名著。而讓各位期待已久的『格林名著劇景』則是可將3DO當作錄影帶來來用。

這一次我們將要介紹『格林名 著劇場』系列中的3個作品。它 的操作不但簡單,而且是全系列 共通,所以小孩子也能夠輕鬆的 操作。如果您相信「小孩子應該 有很多的夢想」,請務必讓您的 小孩來觀賞。



友或老祖母都可輕易操作。統一的格式功能無論是小問

(舉世皆知的童話。有書上所體。 統會不到的樂趣。



ヘンゼルとクレーテル

有名的糖果屋。被壞心眼的後 母趕出家門可憐兄妹不可思議的 歷險。



フレーメンの音楽隊

被主人虐待的動物們小小地戀 罰了人類的輕鬆小故事。



圍棋 Time Trial ■R■■



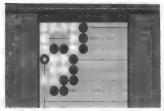
將會繼續在日本棋會的贊助下發

賣圍棋問題棋系列對圍棋愛好者

而言是個可以考驗自己棋力的工

具。

同象棋一般一直是日本人相當 喜愛的圍棋軟體。「圍基計時 賽」中收集了提升棋術不能或缺 的手法和「殘局」的問題各 400 個。所收集之問題皆是專業棋手



在「學習方式」下,除正式解法以外的 下法,都無法進行。一旦到最後一步下 法,畫面上就會計算正確解答之後,顯 示得分數。



圍棋遊戲

製品版的全 400 間中收錄了 20 間 遊戲大致上區分爲學習模式及 試驗模式二大種類。學習模式並 不限制時間,錯幾次都沒有關 係。試驗模式則爲需在時間限制 之內解答。另外課程選擇當中還 有一項是「使い方」(使用說 明),可參照其中的詳細說明。 ●遊戲中的操作方法

↑、↓、→、←:移動/選擇

A鈕:決定

C鈕:取消/視窗表示 ドウ表示

P鈕:暫停

X 鈕:遊戲終止



棋子可任意移動到任何一處,用 A 鈕放置 棋子。若是正確解答的話,點數會加算。

盤監修改的問題,亦受日本棋社 所推薦。

在系統上與先行發售的 PC-98 相同,判斷局面後,再考慮擺棋的位置。一次有20 個問題,玩者可從400 + 400 = 800 個問題中挑出喜歡的20 個來玩。

玩法有「計時玩法」與「學習玩法」二種。「計時玩法」可培養你下棋的直覺,「學習玩法」則培養你學習正確解法學習的能力。一旦解完問題,也可利用「復習」重新再做一次問題。除了可再次確認正解圖和變化圖外,還附有各圖的詳細解說。

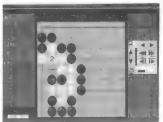
這次,特別收錄了入門專用的「圍棋規則說明」(圍棋ルールの說明)和「得棋方法」200題(石の取り方(200問)。今後



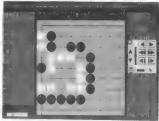
計時方式中,當然是要正解的手法進行,且以更短的時間破解來得分。



計分方式終了後的興趣指向表。在 3DO 版時,可依得分數來設定段數的評定。



再次出現的操縱欄可供你先走一步或重 新再下一次,一邊看局勢,一邊研究



在「復習方式」上操作畫面右上方再次 出現的操縱欄,可看到此問題的正解圖 和雙化圖。



共收錄3種正解以外的三種雙化圖形的 下法。且各附有説明

將棋 Special (願)

超级强铁台

在PC上大受歡迎的將棋,現在登上3DO的舞台了

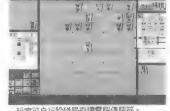




此遊戲的特徵就在於有許多功能。再現棋盤 的功能可是相當有用。



可作細微的設定,即使是新手也可與電腦 較長短。



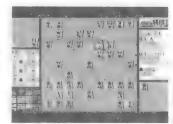
玩家可自行設殘局來讓電腦傷腦筋。

自古以來日本人便十分喜愛的 象棋,今日已從PC-98的「將棋 Ⅱ」中改良成3DO「スペシャ ル」。當然 3DO 也對它作了某些 改變。首先,在對局時, PC-98 版僅將電腦的等級分成六等級, 而 3DO以對手的等級來決定。也 因此,玩者可自行選擇對局的對 手。其「王手」還具備語音功 能,可與玩家交談。此外,在 3DO版中,似乎不能兩人對奕。

另一功能是可設定詳細的遊戲 規則。具體而言、即是與 PC-98 一樣,可以設定「回手」的有效 與否及是否要讓子。這有助於初 次玩電腦象棋的生手。而且,亦

可加長你思考的時間。同時也可 限定電腦的思考時間。

此象棋軟體不僅單單是象棋的 對抗而已,還有其他方便的機 能。如棋譜的再現,你可利用此 機能研究自己的棋法,提升棋 術,特別有益於初學者。另外亦 收錄有 PC-98 版中被大受歡迎的 「殘局」。就是由遊戲者設局, 讓電腦來破解。利用玩者設定盤 面的方法,可提高玩者的棋術, 而且又可保存自己設計的盤面讓 朋友來破解。這也是相當有趣的 喔!象棋高手常會抱怨說「電腦 象棋的棋法一成不變一點也不好 玩。」可是在這軟體中,與一般



電腦的思路與人腦相差不遠。

電腦比較之下,具有紹高度的人 工智慧,不管是對初學者或棋界 高手都是值得推薦的一套軟體。

Marine Tour

31-10

マリンツアー 海洋之旅

住 1 不信意 (以) 十 不正故國事要請求的難問

「Marine Tour」是由 3DO 原創,專為潛水所設計的多媒體 Data Base 軟體。從世界地圖 中,選了琉球、伊豆、大巴里阿 里夫、巴魯島關島、宿霧和伯合 鲁、塞班島、貝勞群島、列德希 馬爾地夫等地,並且表示出了每 個區域中的潛水地點於地圖上。

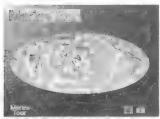
選擇自己喜愛的地點後,就可以 開始這趟海洋之旅。

到目的地去的途中, 會表示出 交通,在此地點可觀賞到的魚 種,連照片都會表示出來。必要 的潛水裝、氣候情報等也都會顯 示。

連潛水的體驗都很逼真,不愧

是由CG製作的海底地形圖。

雖然潛水地點超過了100個, 但還談不上是網羅了世界中所有 的地方。不過,愛好潛水的同好 們,可以一邊圍著3DO軟體,一 邊計畫下次的潛水活動,在這樣 的情況下,這是再適合不過的軟 體了。



從世界地圖上選擇想去的區域。可能的 話,眞希望夏威夷也能列在裏頭。



區域內潛水點的表示。能夠掌握住全體 的地理。



爲前往現場而準備的情報。不僅如此 也可看到現場潛水服務的情報資訊。



剩下的就是去體驗各個潛水點的潛水快感了。看到畫面就不禁 此軟體收錄了豐富的美麗照片和影片,讓不潛水的人也能充份 讓人想潛下去看看。



地重受其中樂趣。

NOW SALE ISSUE 在家裡享受潛水的樂趣

OCEANS BELOW

オーシャンス・ビロウ

收錄了潛水迷會把持不住的世界有名潛水據點。想一探海底世界嗎?來 吧!還可尋寶哦!

想一窺美麗的海洋世界嗎?推 薦你「OCEANS BELOW」。 藉由這美麗的畫面,你雖在人家 中,亦可觀看到南洋的美麗海底 世界。

這「OCEAN BELOW」的軟體與其說是電腦軟體遊戲,而不如說是CD版潛水觀光指南來得容易了解。內容是介紹世界各地享有勝名的潛水據點。收錄之地點包括了夏威夷、南太平洋、紅海、加勒比海。各區域個個享負盛名的潛水樂園。

接下來則先由選擇據點開始詳細解說。首先先選擇(クリッ



在世界地圖上先找出自己喜歡或與趣的據點。共有七個區域 你要選一區域以及其放大圖,再決定要觀賞那一海域。



在動畫中,不能像在靜畫中一樣,但觀賞水中的景觀的話是沒有什麼問題的。



一到海底·如此美不勝收的美景即盡收 眼裏,靜止畫面的畫質很好,所以你可 盡情地欣賞海底世界。 Sciomon Islands

1716 gold eau
Ear pick an a chain
Propeller frem Japanese Zero
Spanish Peso
Mermald neeklace

在各地所發現的寶物一表。包括了古代 的金幣·項鍊及日本的戰鬥機等。

あり なか と 口 の 80

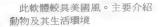
NOW W SALE ISSUE

以著名動物園爲藍本的動物資料集

THE ANIMALS!

ジ・アニマルズ/

WERE THE WAR TO STATE OF THE ST



聖地牙哥動物 関以世界最大動物 関而聞名。此軟體不單是羅列

動物的情報,亦網羅了有關動物 周的自然境及保育問題。



依字母順序檢索,便會顯示出動物的名 稱來,只要挑出所要的動物即可。

主要書面是聖地牙哥動物園的 照片,還有圖片。利用游標可放 大動物園照片中的設備。並有風 景的畫面及有關動物的情報和資 料。另外還有關於保護動物介紹 的「CRES」以及適合兒童的 「KIDS」。「CRES」的畫面 相當逼直。



大象照片中的一張

不錯了。

Savanna Dry Seas ni



接下來就是介紹的說明。藉由書 面右上方的小狗,可顯示出各式 各樣的檢索方法。例如,先依字 母順來檢索大象吧!立刻便會出 現有關象的照片,記錄片資料 等。只要在其中選出自己所要的 即可。許多的動畫中,不但有旁 白介紹還有動物的叫聲。

感的3DO現代史事典

tury Video Almanac

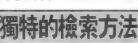
トゥエンティース・センチュリー・ビデオ・アルマナック

要不要看看這本充滿視覺 百科全書是好書。會動的百科全書更是好書 享受的電子書,就看你囉

這是一部收錄暢銷軟體的電子 事典。名稱稱爲20世紀錄影年 鑑。這與以文字爲中心的情報電 子事典不同,以視覺動畫爲主 體。且平日難得一見的珍貴圖片 都可能地成爲動畫影像,並有音 聲的設備,是一真正具有視覺滿 足的電子事典。







這可是 CD-ROM 才做得到的喔!即使沒什麼要查的,也可享受學習新知的 學趣。



「TIME LINE」即依年代順序來排列事 件·亦可供你叫出詳細資料來。



「ON THIS DAY」照著日歷上的日期·左 邊會出現在這一天曾經發生過的事件。



「WHERE IN THE WORLD」先在世界地圖; 上找出國名·就可得知各國的歷史。



遊戲模式共有二種。 1P 用的故事情節。8インセクター 挑戰,職院之後才可能向魔王 決戰。另一種可多人一同遊戲 的戰鬥模式。 1P 到 4P , 3P以下時,電腦可參加。戰鬥 模式可依參加人數而劃分爲 2 畫面、3 畫面、4 畫面表示。

マーズ」、天空分割在雲中的「コズミックスカイ」及純白的銀世界「アイススター」。

這些就是奇妙。可愛的インセクター生物 モスハリー・一 ホップ。自以爲 キャチャ・哀運 フローラ・温柔 てんてん。驕柔 かま僧。凶暴残 ビージェット。 カブトロメ。天 分一刻都停不下 設計高手的的強。不斷又轉擊。 可愛的蝴蝶小姐 可愛的小女生蠻 忍的螳螂。 愛打扮、裝讀酒 性慢吞吞的甲蟲 來的蚊子。 火轟。 的聲包蜜蜂。

攻擊寶物軍團





發光的寶物候補對象到處都有·可別遺漏 了喔!





多元核律(上)及其效果(左)。想想只要一 發射核律·會有多少東 西族擊中呢,即使不瞄 港也可以擊中,真是太 誇張了;



火爆核彈(上)及其效果(右)。這項也是非常誘張,被擊中的地方 數數人來海一發現 敵人在那兒·別忘了馬 上使上。太厲害了!



導航核彈(上)及其效 果(左)、比普通的核 彈追尾能力更高、威力 也更大的強力武器、是 個可依賴的武器。



至LV12的一句忠言

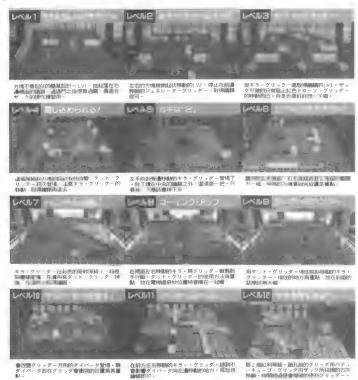
本遊戲全部共有36個等級。 在此將等級12為止的重點,簡 略地介紹於下。

グリッダーズ

ザック的目的是收集一定量 的輪鎖,打開匣門,進入到下 一個等級。習慣了ザック的操 作並了解各グリック的性質, 前半部份會比較輕鬆過關。

愈向前進時,各式各樣的陷阱,實物及新グリック會愈來 愈多且愈來愈難,雖不至於太 難。基本仍只有「按」「停止」「換」三種。 每3個等級,グリック-或 方塊顏色會改變,進入第一次 見到的等級後,好好地觀察, 哪一個在那グリック-,又有 什麼樣的移動。

隨著時間的經過,寶物或安 全機器人等會出現,但首先還 是以過關爲優先考慮。





卒業 FINAL

- HINT

目標!全員國立一流大學合格!

在本遊戲中上場的五名學生 ,美其名說是有個性,說的直接一點就是問題學生!驕傲, 架子大,完全不聽話的大小姐 高城,馬上翻臉的予備軍新井

起哈雷呢?

,完全不唸書的笨蛋志村,體 力決勝的加藤次及功課優秀, 但隨時都會昏倒的中本好學生。

不好管教但在教育的任務上 又必須爲他們開拓未來前途, 這點正是最爲有趣之處。這一次的攻略目標是讓這詳問題學 生都能全部考進全國一流的國 立大學。

本遊戲最重要的地方在序盤 。序盤時馬虎隨便帶過的話, 想讓全員畢業就很難了。

首先以最初的方針,即使拋 開其它的參數值不管也要集中 精神「品位」提高。品位下降 了馬上會變成「太妹」,變的



不可救藥。不但不聽話,還會 逃家。所以無論如何一定不能 讓她們變成「太妹」。不過, 只有高城要降低「品位」。品 位提昇的太高會變成「高傲」 ,一樣不聽管敎(參考右邊的 記事)。

接下來是教師本身的能力鍛鍊。在休假日時用「自己鍛練」來提昇教師的知力到 100。 以這樣的狀態來幫學生補習可 大幅提昇學力喔!最後以品位 爲中心,平衡地教導每一位學

輸贏就決定在暑假了喔!

注意此人



然,打破了不少盤子。在咖啡屋打工的加藤。果

序盤中必做之事

翰赢就決定在暑假了喔!

序盤攻略五條件

①品位第一優先提高。雙成太妹之 後就只能赫姆人了!

後就只能替換人了(②為了夏天的補習,教師也要鍛練。用補習拯救成績不良者。目標知 力 100 !

③即使學力降低了,可別讓人緣也 降低了。學力可用補習之類捥回。 沒維時個人面試。

④沒有 HP3 趕快休息。會讓學生 生病的老師不夠格。

⑤中本及加藤的魅力在序盤時也要 注意。一不注意的話會變成粗暴的 女珍喔!







沒什麼人 是讚美。高城剛好 是 一

8

32



太妹新井。給她玩具也仍不肯放過。

高傲的高城。普通的 時候也一幅不耐烦的 機子。

這二個人在序盤時最不聽話。新井從 以前「品位」就很低,讓她學「插花 」。在個人面談時要嚴加注意!相反 的高城品位高,要在面試時讚美一番 再降低品位。

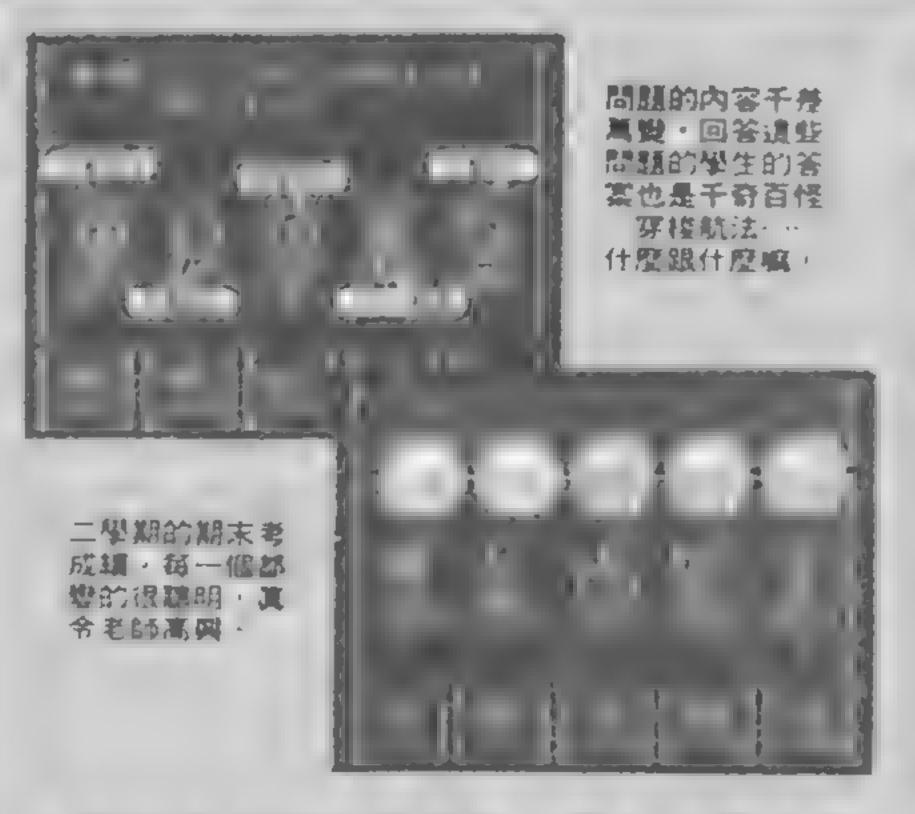
歡樂定期事件

卒業 卒業 FINAL 的另一個魅力是定期事件。被變形的迷您角れた 三二色以附台詞的展開可愛的卡通。

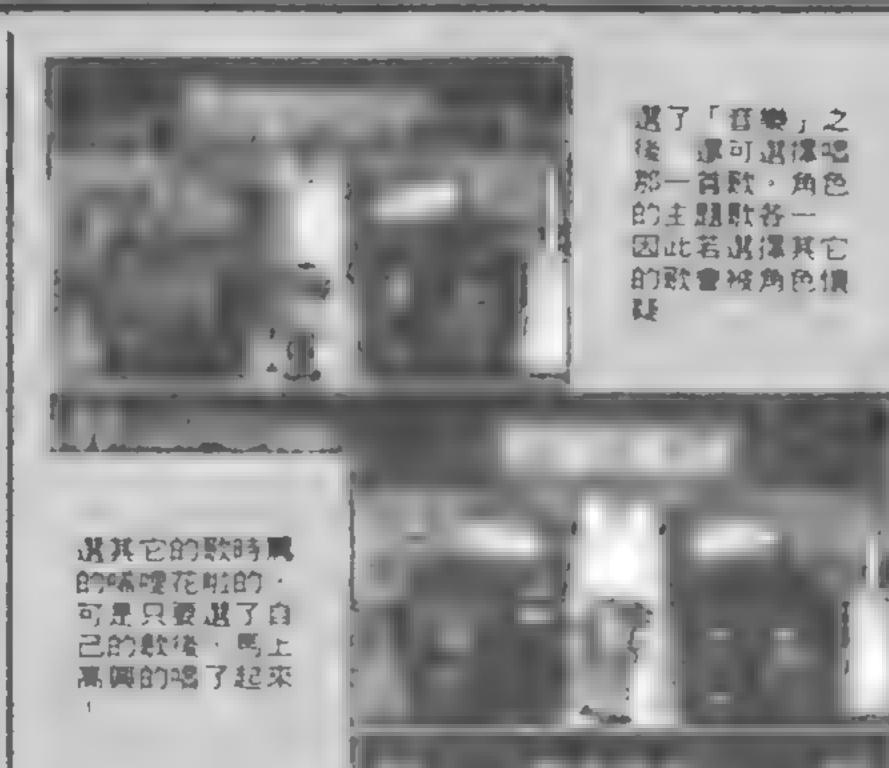
定期試驗

漕 華 祭

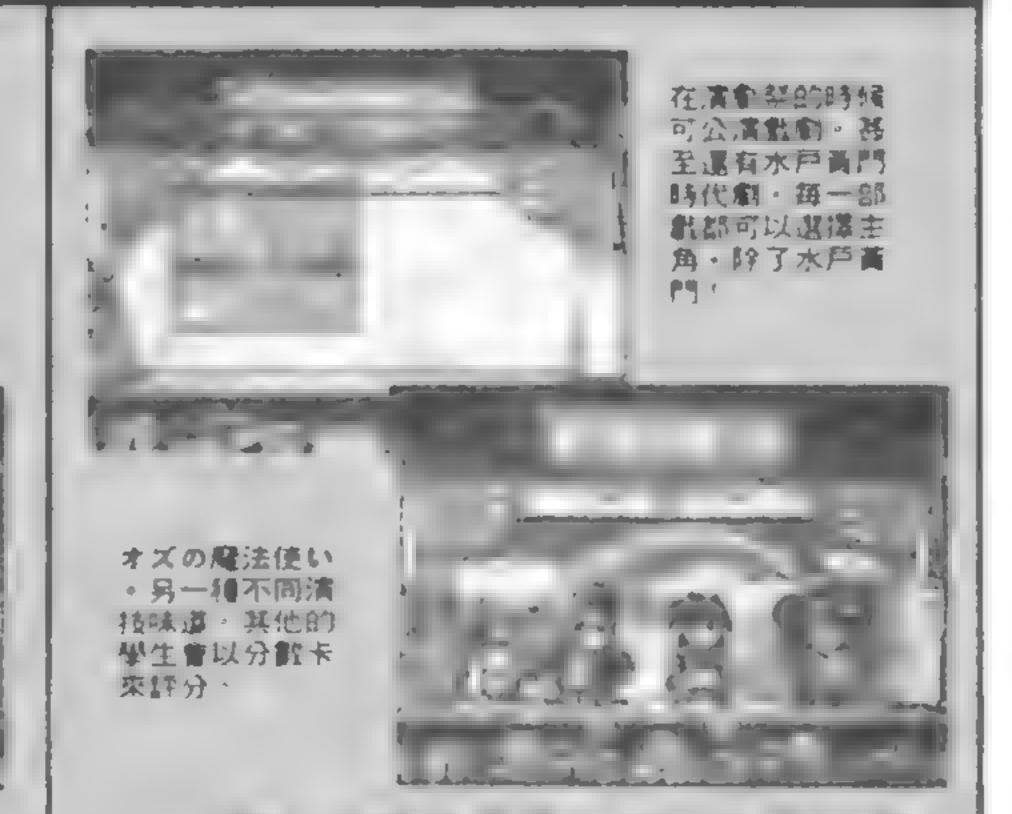
演劇祭



學校必有的定期考試。學生牛頭不對 馬騰的答案令人發笑!能察看教導的 成果令人興奮!



由五人所組成的樂團·發表演唱會。 在畫面之下會打著歌詞。不過很可惜 只能唱一場。

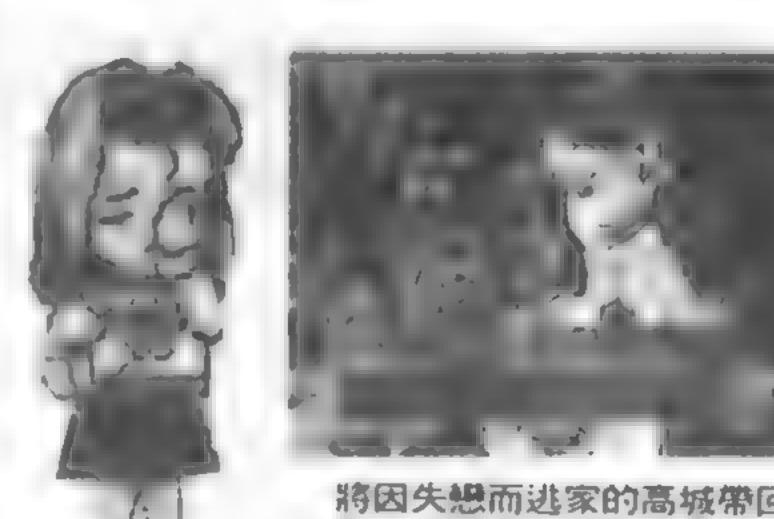


五位學生出場演劇祭公演。會說台詞 的迷您角色栩栩如生!只是生疏的演 技選蠻好笑的!

教育不光只在學校中

高中三年級正值敏感的年齡,小戀 曲一、二個應該都會有。萬一,碰 到了感情上的煩惱時…… 失戀了 ·不但不能用功**唸書**,也許還會演變 到逃家的情況發生。

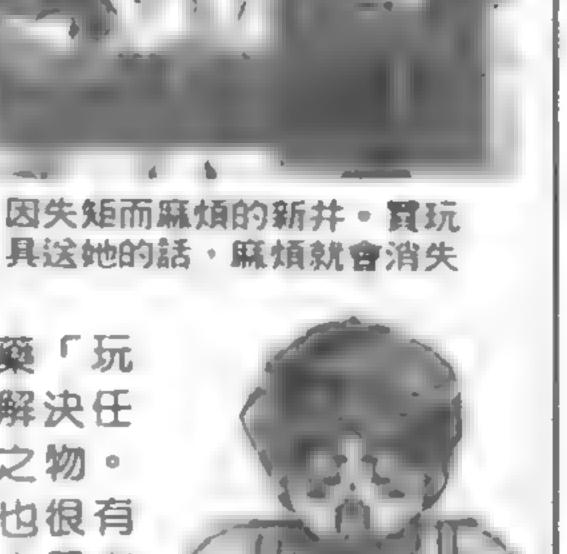
不能教導她,參數值也會逐漸下降

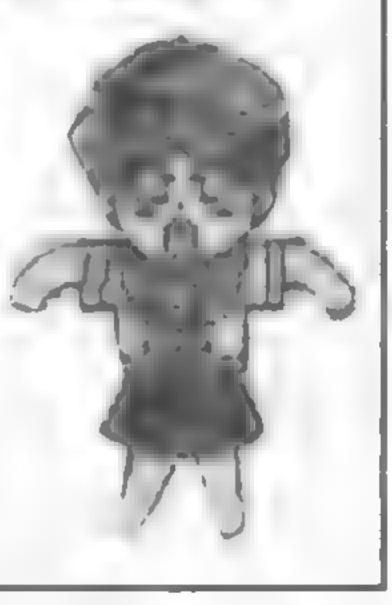


將因失戀而逃家的高城帶回 來。整整消失了三個星期。



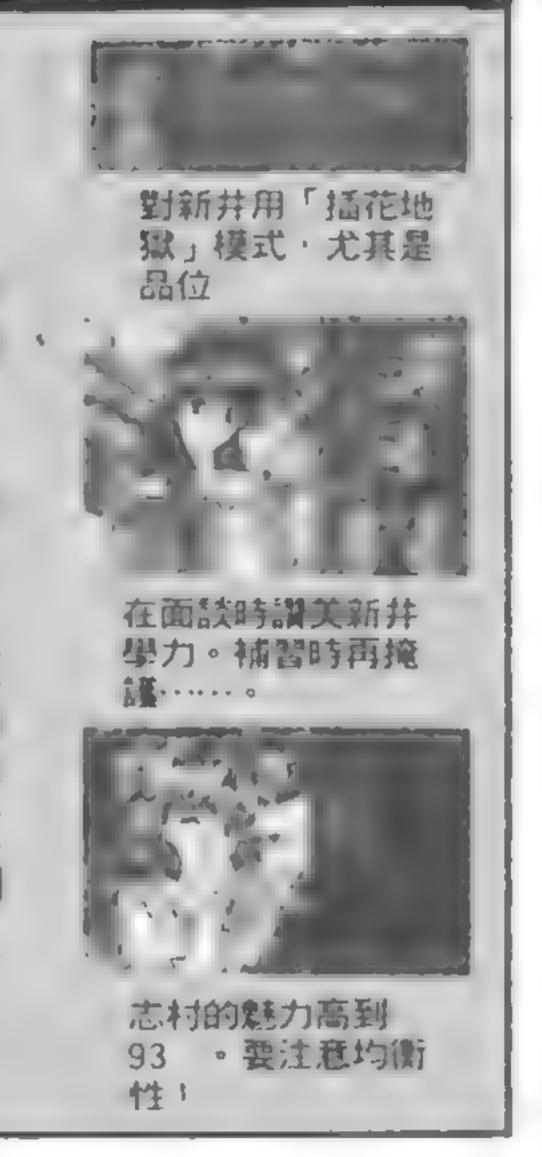
在此時的特效藥「玩 具」,是件能解決任 何麻煩的方便之物。 當然對生氣、也很有 效果。不過窮光蛋老 師可能有些吃力。 タカビーにも効果バツ ン。ただ、貧乏教師に つらい出費かも。





給遠差最後一步的您

在序盤中最大 的難關一新井 • 總而言之 • 對這個傷腦筋 的學生·推薦 您用右邊圖片 的模式進行! 在面談時,要 嚴格注意品位 學力留著下 次再提昇!在 下次面談時讚 美學力・提昇 人緣。志村在 終盤時·特別 是魅力異常上 昇·要注意



指導到夏天爲止,在那時對 於品位快低於50的學生們,不 要猶豫!馬上令她們去學「挿 花」。而且用「揷花」還可連 魅力一同提昇上來, 真是一石 兩鳥!

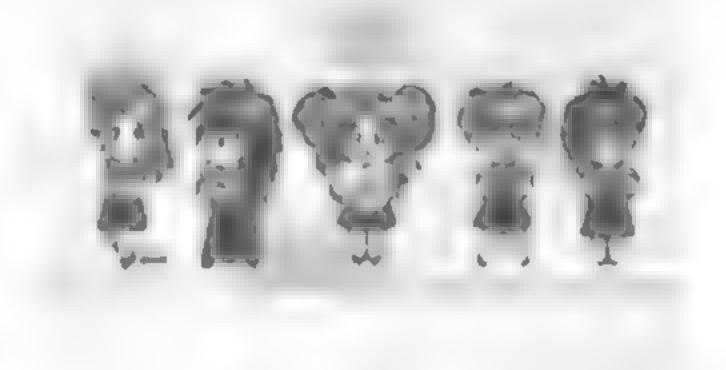
老實說,到秋天爲止「授業 」關係的指令一切都沒必要! 爲什麼呢?因爲只要在休假日 的補習,即可將學力上昇。

所以,在暑假來到之前,將 知力提昇至 100 , 而夏天長的 暑假則將它變成有義意的補習 日子。

·也會有憂鬱的時候。 無論何時都很驕傲的高城



只要在序盤時將品位提昇, 就不用擔心會有偷懶的情況發 生,所以重點在於對各角色的 低參數値的重點指導。不過, 如果人緣太低的話也會不聽管 教,所以有錢的時候要買「玩 收到學生 一們的巧克力質

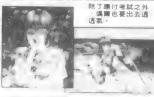


具」。沒有錢的時候則用「個 人面談」時,多讚美幾聲以確 保人緣。至少要保持70左右。 說了這麼多了,接下來就是考 慮各角色的參數值來進行指導 之事。

LIST

各角色的傾向及對策





畢業後的出路?



生了好幾次病還能者 上國立一統大學!真 是恭禧!恭禧!除了 在體力方面能指導的 較辛苦之外,魅力的 提昇也不輕鬆! 基本上是位不太用擔心,麻煩的學生 ,除了沒有體力之外!當 HP 快低於 15 時不令它休息便馬上生病,而且 病情會日益嚴重!

另外,以身為女孩子而言;魅力似乎少了一點,因此以健身運動等為 指導重點。如此一來,體力也會稍為 提昇一些。不過在終盤時不太需要太 關照,所以別因此而被討駁;



在片盤時決定勝負! 在這裡一旦變成了輔級的人, 東歐市下降 一旦變成了輔級的人, 東歐市下降 一年之要工作,而要提昇人緣是最重要工作,而要提昇人人緣是過輕不過,一旦建立了信賴關係的作為一定成為優秀的學生。擺架子的大小四里,如果放著不管,自己也會慢慢努如果放著不管,自己也會慢慢努

到。

高城麗子



加藤美

一不注意她,馬上默關 臉!真是生果大王!

畢業後的出路?



大致上、國立一流大學設什麼問題, 這女孩的敬辱大多集中在序盤。 也馬上就生氣。

活潑有勁!天臟浪滯!最適合這些形

容詞的健康少女。雖然學業方面基礎 不太好,但大致上還蠻聽話的。在書

力的好賣子型!

近的高中生發育真好。 令人難以想像這是高中生。最 在深夜的後場打工、身材實在



喂!喂!選種手 勢不太好吧!對 滑雪好像很辣手 的樣子!



段稱習時再捥軟。任性時,魅力會下降!拜託!淑女一點……。這樣會嫁不出去喔! 因此推薦您以插花、健康運動等 提昇魅力的東西為指導中心!

畢業後的出路?





導 - 個人坐在深夜的城市街頭 也沒有特別原因的就是不 一個人坐在深夜的城市街頭





的出路



指導有方之後果然 考上了國立一流大 學。因序盤的插花 地數而宛如重生。 雖然在終盤時品位 超過了 90 而變得 有些驕傲!

啊!拜託!不要哭!志



只要踏錯一步的話,很容易就變成了 太妹。一觸卽發的定時炸彈。在序盤 時已經是個小太妹了!參數值全部都

總之,除了先送進「插花」地獄之外 別無他法。只要品位超過 50 , 就讀 有數!之後在暑假的補習補救學力, 秋天及冬天再好好調整全體的均衡性

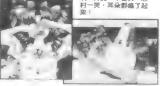
很低!

爲最佳對策。

開的在始 對 **就喝酒了? 眞是暢死人了** ・沒關係嗎?咦!從國中室內喝白體地?喝這麼列

志村まみ







具胃道孩子参數值 是最高的(九平全 90 以上)怎麼會 嫁人了呢?連畢業 都有問題的笨蛋學 生,學力居然全在 95 以上。長大了 不少!

學力美的低的不像話!像這樣的低學 力,死怕連畢業都有問題!只有孩子 除了暑假,連暑假前,暑假後都要盡 全力補習!

然而,品位雖低但魅力卻很高, 要注意!全體均衡性是很重要的。不 過到了終盤之後,卻變成了最好管數 的學生。爲什麼呢?



電視 不要鳴マ

-些隱藏事件! 澴右-

本遊戲的魅力之一的事件。除了清華祭 , 定期考試的定期事件之外, 還有一些 隱藏的事件存在!

在耐心的指導之下,與學生發生的 師生之愛。爲了表白自己的感情,學生 寫了信。

對了!就是學生寫給老師的情書。



接到高城寫的情書。要用嘴巴表達寫些「 非常愛慕老師……」內容的信,還真難!

呀……當老師美好!

條件雖然不明確,但一定必須要人 級及魅力高。多指導作文也不錯的樣子

。其它的全靠上天安排的運氣了!

除此之外還有一項。在露天團遊會 、體育祭時達打按鈕可以提昇一些速度

。向第1名挑戰!

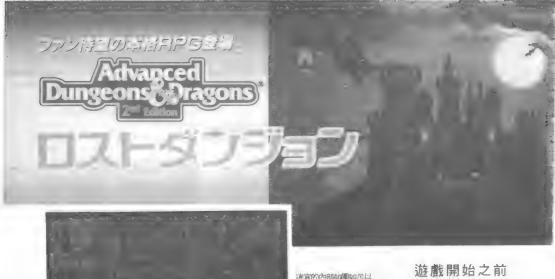


園遊會或體育祭時連打按鈕。卯足全力 拼命賽跑。志村的速度變得快了一些也不



經歷了這麼多之後,終於全員無事的華 業了。而且遺五人之中・居然有四人都 考上國內一流大學。這美的是身爲老師 最驕傲的成績……除此之外事件還有一 項。學生們的職業有七種,想要在結局 時看一下,可是最少要打七回才可以喔 ! 結局時五名學生唱著校歌, 體完之後

· 再繼續挑戰!



真正的RPG 登場!

「想玩劍與魔法的世界冒險 ……」、「想玩有妖精、怪物 出現的遊戲……」等玩家,推 薦您一部可滿足您要求的遊戲 「ロストダンジョン」。因

爲這是一部可謂 RPG 元祖的 「AD&D」之 TAB, RPG 的系

統爲基礎的遊戲。

其中最大的特徵在於迷宮是 以電腦自動製作的機能,因此 想玩幾次都不會感到厭倦。所 以沒有什麽故事情節可言。冒 險家爲求名利而進入迷宮之中 , 愈走愈進去迷宮內部。當然 迷宮之中會有許多怪物潛伏著 向冒險家攻擊,並且還有許多 陷阱佈置著。不過在迷宮的地 方都有寶物掉落著,擅用這些 寶物向前進吧!

玩家只有一個人單獨冒險。 而且職業的選擇成爲非常重要 的要素。決定好種族、職業、 能力值、臉孔名字及姓格(善



3D 表示。左下顯示著 测量的地面。牆上的臉 孔是火球的發射口。

序幕中出現的巨大怪物。在迷宫的內部還有這樣的怪物等著嗎?

或惡)。在本遊戲當中冒險的 人物並不特意需要是正義的化 身,之後便完成三人物角色的 製作。

向處處危機的迷宮前進

完成了人物角色製作之後, 冒險終於要開始了。且慢!在 冒險之前還有迷宮的創造。新 的迷宮可由幾層、敵人、寶物 的出現頻率等各式各樣的項目 設定而創造完成。如此一來可

游戲開始之前





好啦!冒險終於要開始了。一開始大 家都擁有某程度的裝備。其他的在迷 宫之內可取得。

130

依您自己的喜好來調整迷宮的 容易度。從簡單的設定開始慢 慢地向高難度的迷宮挑戰,應 該是比較正確的遊戲方式!

在迷宮當中一定要時常注意 四周的一舉一動。因爲迷宮中 的怪物一到時間即會開始行動 ,即使玩者什麼也沒做也會向 玩者攻擊。怪物逐漸接近時可 以聽到它的腳步聲、叫聲等, 臨場感十足,像親身歷臨迷宮 之中進行冒險一般。

遊戲的目的爲在每一層樓的

某處都有金鑰鎖,取得金鑰銷 之後到該層樓的出口去即可進 到下一層樓去。雖然不特意去 找鑰鎖便馬上急的到下層樓去 也可以,但是一旦進到一下層 樓去便不可能再回來了!

即使複雜的迷宮也都附有自動繪圖機能的便利設計,應該不會迷路。而且自己會顯示在左下的畫面上,因此還可事先知道怪物是否接近了!

潛伏在迷宮中的怪物種類非常多。儘冒險一次可能不會遇到全部的怪物,其中還有一些怪物是用魔法的武器或是魔法攻擊才可能製造傷度。這時,若無法使用魔法,即使只有逃走一策也不爲過。爲了避免這種事發生要好好的保存可使用魔法的寶物。

掉落在迷宮之中的寶物的種類也是形形色色。同樣是迷宮設定的時候,可取得的寶物雖大致相同,但會出現什麼樣的寶物完全非機率,因此無論玩幾次,新鮮感都不會減少。真的是值得推薦給RPG迷的遊戲!



發現了掉落著許多寶物的房間。綠色 爲寶珠・可使用特定魔法。紅色爲魔 法的クンド。



使用魔法攻擊 · 最後一擊用右手的斧 · 可兩手用刀的魔法戰士實在很厲害





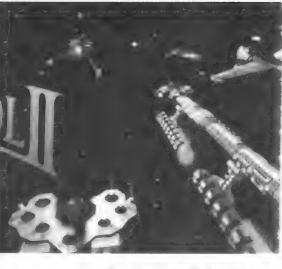
順的有許多各式各樣實物出現。可裝 備在身體的各部也以模變化系統表示 ,一目了然。



將迷宮設定在 EASY 時的迷宮 Level / 的地圖。有自動繪圖機能,對 3D 棘手的人也可安心玩遊戲!







在遊戲中最早出現的 Ur-Quan 的巡邏員。 對抵時不用文字表示 直接用聲音對話,腔 調也會隨種類故的不同 有極大的變化,可真 實地感受到倒手的存 在。

在西曆2155年爲探索謎樣古 代人的遺跡的科學家們在20年 之後又回到了地球上。科學家 推定因現在星間種族發生,古 老的時代的繁榮將被消滅而他 們的科學力正是巨大的力量。 在這古代人的遺跡中發現了自 動宇宙船建造工場的探索隊向 建造挑戰,成功地取得了一隻 宇宙船。因建造宇宙船所必備 的材料不足之故,只能製造出 所須最低限度的基盤部份,而 這正是蘊藏著古代人的未知科 學力量的遺產。而這船的船長 也就是玩者,接受了將這優越 的科學力向地球傳授極機密的 任務。

但是回到了地球的主人翁所見的卻是一個被惡帝國 Ur-Quan 冠上了奴隸盾屬惡帝國的地球。 Ur-Quan 仍繼續進行占領其他行星種族的恐怖計劃。而同樣被 Ur-Quan 奴役的異星人們並不在少數。首先要拯救地球的當務之急仍是使他們

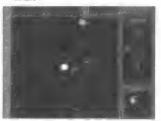
-同同心協力,達成共識。對 於沒有強力武力爲後盾的地球 的最後希望,正是主角的您所 帶回來的未知之船以及該船的 船長的您自己本身!

個性及值得玩味的 故事極具魅力

雖然玩者的目的在於解放地球,但是剛開始必須由增強實



地球周圍的宇宙殖民地因系統損傷瀕 臨危機。這種是將成爲以後基地的重 要地方。



各太陽系內的競技場非常眞實。一接 近行星後畫面將接近,表示 衛星。



戰鬥模式無論是 IP 、 2P 或是電腦 同志都可以戰鬥,電腦的強度有三階 段可設定。



可藉裝備的增設,來強化船的性能。 武器最多可增置到 4 個。

力及情報收集開始。爲了擁有 資金,首先必須由礦物資源採 集之旅開始著手。此時最低限 度也必須擁有一艘著陸船。但 是因星球環境而異,可能會有 許多造成著陸船傷害的地震, 打雷等破壞著陸船的事件。爲 了避免這樣的事情發生,在著 船的時候一定要小心確定該星 球的詳細資料,有了多餘的貯 藏收納庫之後再進行增設。爲 什麼!因爲資源的種源,賣值 雖各式各樣,但是到遠一點的 地方探索,即使發現了許多高 價值的資源,卻會因滿載而無 法採取等懊惱的事發生。另外 描獲珍貴奇異的生物也可拿來 販賣。

有了資金之後,先買燃料吧 !之後再將乘組員增設到最多 數限。在戰鬥時,若乘組員人 數成爲零時,遊戲便結束了。 另外增加了乘組員室之後可再



星球資料可由進入道的棉瞄上看到。如此可知道資源的所在及型式。

增加最大乘組員,有了打算之 後再接著增設較有利戰鬥。同 樣的燃料庫也可增設。

戰鬥機最多可擁有12台。如 果可以的話,儘可能收購不同 種類的戰鬥機。雖然戰鬥時可 選擇機種,但每一台戰鬥機對 對手戰鬥機都有「相性」,所 擁有的機種愈少對戰鬥就愈不 利。但是剛開始玩者可購入的 戰鬥機只有地球戰鬥機一種而 已,因此爲了擁有異星人的機 種必須與他們結成同盟,才可 接受他們傳授的技術。異星人 共有18種存在,與他們的接觸 非常地重要。其中爲了結成同 盟,情報的收集是不可欠缺的 。接觸之後馬上進入對話,玩 者從幾個之中選擇訊息。其中 不但可聽取到重要的情報,若 是對話進行順利還可結成同盟 不過若一交涉破裂則進入戰 門模式。



著陸行星時的畫面。資源價值可由顏 色判斷,大小用量表示。注意地震及 閃電!



異星人相當個性化,每個性格也都不同,反應也各式各樣。回答時,要慎 爾的課題!

戰鬥爲高視點型的射擊, 對一對戰。敵人爲複數時,以 打倒一機之後再由下一機上場 的形成。每一個機種都有二種 模式攻擊法,好好區分使用爲 重點。攻擊之中也有一些較不 同的,避如美女種族、

SYREER 的戰鬥機可以用魅力 的歌聲將敵人的乘組員誘出船 外。乘組員的人數像類似 HP 之類的東西,因此在愈來愈少 時除了可一口氣攻擊打敗對手 之外,還可將被誘出的乘組員 收留下來,成爲自己的乘組員

另外,除了故事情節模式之外,還可單獨享受射擊樂趣的 戰鬥模式,在戰鬥模式中可選 擇全部25種類的機種。

本遊戲的真實感宇宙描寫及 幽默的射擊遊戲等遊戲魅力在 這裡實在說也說不完,一定要 您親自來體驗一番才可!在美 國受到92年度最優秀ACT戰略 遊戲大獎、93年度最優秀

AVG大獎、93年度最優秀ACT 人獎的本遊戲,真不是蓋的!



每一台機種的資源內有二隻顯示棒。綠色爲乘組員後,紅色爲能源表示。能原在攻擊的時候,會消耗掉!







主持人上場。總之很會講話就是了!

遊戲方面又如何呢?本遊戲 是以在電視界的六人出賽問答 秀之團隊遊戲。玩者最多可四 人參加。當然遙控器也必須有 四台,反之如果不能馬上更換 ,用一個也是可以。

遊戲開始之後、主持人トゥインク・フィザール(配音由

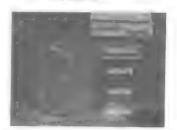
廣川太一郎)出場,介紹六位 出場人物。成員陣容介紹於下。 。從中選出最低二人,最多サイバ。從中選出最低工人,最多サイバ。 が多イ的升官圖形式。 1、2的數字問點,點與稅子 6的數字出現。該點對中有 0 。出現 0 時,會被主持人當成 大白痴。

決定了玩者的數字後,角色 人物會出現在螺旋樓梯狀的場 地上。形式爲休息一回、ホイ ル・オブ・トーチャ除了再 擲一回骰子等的特殊形式之外 ,還可以在挑戰舞台問答問題 或猜謎。

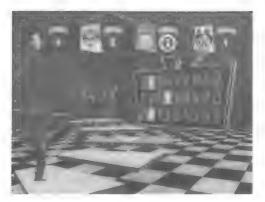
猜謎、問答等由稱為矩陣的 3 × 3 格式來決定。猜謎的問題剛開始橫列的回答由玩者以外的成員決定,下次縱列的回答再由玩者決定。遙控器成為

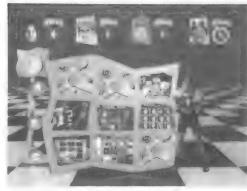


角色人物自己選擇。附**直義的** 法 · 多出了兩個人嘛 :



設定バー・ダイ。





二位玩者選橫列及縱列。慢吞吞的可要被迫決定喔!



會使歴代美國總統發出怪聲



以記憶力決勝負的益智遊戲



從數個畫面中選出不同的畫 面的ザッパー



將三人的臉孔合成完整的フェイス・リフト・サロン

隱藏按鈕,因此會出現什麼完全靠機率,才會更加有趣。在矩陣之中,問題、猜謎也有從易到難的,可無條件再擲一次假子的「Roll Again」及無條件的答錯同樣的炸彈。

猜謎(益智)中可稱爲聲音 的心臟病サウンド・バイツ(歴代美國總統發出抗聲)、先 看過超市購物櫃上排列的16種 產品,再從出現三種之中,指 出那個爲剛才穴種食品之中的 東西等。乍看之下可能會覺得 挺難的,其實是蠻簡單的。全 部共有7種益智遊戲。當然, 因為有太多的畫,即使同樣的 問題也不太可能馬上部份可以 下來擇會所以年齡別別 沒在 選擇會所以 不 就可以玩。

答對搶答時可以再擲一次骰子。就這樣一格一格前進,先 到目的地的人即勝利。

真正做的好的問答節目,應 該是能給予觀衆一種身為參加 者感覺吧!將這些在 3DO 上實現,能真的親自參加遊戲的之是「ツイス原時」。 與與人性質的。 是体假的。 是体假的。 是是你實物。 是是你實物。 是是你實物。 是是不可欠於可四個人玩,更有趣。 是有觀可以信信一定時費, 能帶來 不能帶來 家庭數樂的遊戲!



由ホイール・オブ・トーチャ退出的 遊戲。湊齊三個記號可回到遊戲上。



成功時、失敗時, 角色都會讚美或是 責備玩者。



途中還會有廣告,好像真的電視節目 一樣。



,縱橫飛馳在浩翰的宇宙空間 之中的快感遊戲「星際大戰」!



原本的ポリゴンモード。與大型電玩版幾平完全不變・

ガンナー(砲撃手)落乗字 宙戰鬥機 "ジオソード", 為 拯救銀沙連邦的危機, 向敵人 挑戰的 STG遊戲。雖然並不是 自己操作機身, 只可以操作雷 射砲, 但壓倒性臨場感的畫面 , 可詳細設定的世界觀等, 緊 扣玩者的心弦。

從上市至今已三年的今天, 仍然在家裡玩這個遊戲, 真令 人感到科技的驚人進步。

主星危機!機動行星 ^{*}レッドアイ" (Red-Eye)

而除了原有的ポリゴン模式

之外,還附有美化強化組織構

造書面的「組織模式」(テク

スチャーモード)!組織更加

進化的 3D 畫面相信一定能帶

下星際大戰的世界感,將遊戲

設定還原以劇情形式爲您所介

現在,爲了讓您也能體驗一

給玩者前所未有的感動!

銀沙連邦暦××××年・連邦行星上突然出現了一巨大物

正是一稱之爲 "帝國"的未 知行星送來的機動行星 "レッ ドアイ"。

銀沙連邦宇宙軍面對這史上 最大的危機,發動了最新戰鬥 機隊所組成的"オペレーション。スターズレード"。主星 的命運完全操之在這スターズ レード隊之中……。

*進行スターズレード ″ 作 戦的最後確認。

「現在,敵方機動行星 *レッドアイ * 仍遂漸向連邦主星接近中。本作戰目的在於讓這 *レッドアイ * 無力化,解除對連邦主星的威脅」。

以這樣的形態,在序幕中會 將來能去脈說明清楚。因爲是

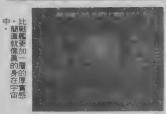
三年的歷史。技術更進步了

從原始到更進一步的進步。華麗的畫面!這些都可在家欣賞!儘 量選擇您喜愛的模式!









用英語來說明,簡直就像看好 萊塢電影一樣緊張。

「目標定レッドアイ地表上 的動力爐オクトペス"的內部 中的能源集中點 *パワースト

-ン″。只要將它破壞了レッ ドアイ的活動將全部停止,完 全無力化。在此祝各位戰鬥成 功。」

就這樣解說完畢之後,緊急

出動的警示聲響起了!

「敵編隊就在外面!武裝攻 撃! "スターズレード"隊緊 急起飛!」



連邦艦隊逐漸去,小行星群

在這錯綜複雜的小行星群中

, 敵人以人類決對不可能做到

的攻擊而來。可惡!爲什麼能

小行星群中除了敵機之外,

其它還有宇宙機雷、小行星狀

的擬裝砲台等攻擊陷阱。若不 趕開分清楚、破壞掉可就麻煩

了。還有,敵人的核彈可破壞

從字幕到起飛,到連邦權隊受攻擊時的連續照片。背景的狀況說明的順例好,

出現了。

那麼機靈呢?







スターズレード隊出發!

母艦受到攻擊!包圍而來的 敵軍仍陸續攻擊其它的伙伴的 樣子。趕快坐到戰機內。

「起飛最後檢查。啓動引擎 , 1 號、2號、3號。調整狀 況,檢查完畢。可以起飛了」 ジオソード的電腦輕輕的說

「ジオソード,已允許起飛

管制台的指示。「飛機彈射 器起動」

一起飛之後隨時可能受到敵 人的攻擊, 因此隨時都要將雷 射進入可攻擊狀況。基本原則 爲被擊中之前,先射擊。

一一擊破周圍的敵機,保護 連邦艦隊。

「捕捉敵方司令艇゛コマン

111

非同僚機,從ジオソード的 旁邊飛過的傢伙,正是コマン 7-1

「道裡是母艦,本艦因受到 敵人攻撃之不能航行。スター ブレード隊追撃敵軍本隊。通 話完畢。

コマンダー突襲攻撃連邦艦 隊完畢,集合了殘存兵力又飛

「飛向敵軍編隊レッドアイ 去。追撃的本機也飛向レッド アイ去、開始」









突破敵人最後防衛線

飛過了小行星群帶之後的地 方, 敵人的大艦隊集合在那。 輸送艦、核能艦以及戰艦。不 過小型戰鬥機的ジオソード・ 就可在大艦隊的空隙間穿梭, 強行突破。

在此後半的核彈攻擊很是棘 丰。

用盾來防衛以免受到損傷後 ,便接近了敵人的本營了。這 裡應該就是レッドアイ的最後 防衛戰了。攻擊也比之前的更 激烈。咦!眼前這艘機體好眼 熟!不就是個コマンダー嗎? コマンダ 降落在しッドアイト。

「突破敵人最後防衛線。抵 達レッドアイ之後降落在レッ ドアイ地表上。」

「レッドアイ有特殊的保護 罩著・不過確定有幾個洞穴是 通路。利用洞穴進到オクトバ コマンダ 的對決在レッド アイ上解決!

「降下地點確定。移動到地 表航行模式」



Red-Eye 的最後防衛線上,有建造中 敵工廠群。雖然仍建造中,但仍有放 價砲台。攻擊相當激烈。



遠離Red-Eye的敵軍戰機。在眼前亂 飛亂飛的,真刺眼



抵達Red-Eye時的示範。説明ジオソ ード以怎樣的方法降落在Red-Eye的 地表上。

"死之大地"レッドアイ地表

荒蕪的大地上排列著無機質的建造物。遠正是〝帝國〞送 到銀河連邦的機動行星レッド アイ的地表。

通過洞穴在稍離オクトパス

遠一點的地方降下。接下來只 有在地表上前進去オクトパス 之外,別無他法。ジオソード 為躲避敵人的雷達網降在溪谷 嘘。

可是,連溪谷都佈置著砲石,還有戰鬥機編隊攻擊。決不 容許有一絲猶豫。 レッドアイ地表上除了佈置 在地表上的砲彈的攻撃之外, 還有敵機也頻頻飛來。青敵機 的耐久力高,因此要馬上攻擊 破壞。放置不管的話可是會受 到反擊遭受損傷喔!

「捕捉コマンダー」。



在Red-Eye的溪谷飛行時。仍有散機的攻擊。



從地表上攻擊的擬裝砲台。會突然地 從地面上突現,第一次看到可能會嚇 人一跳。



オクトパス周邊設備的建築。不趕快將砲台毀掉・會遭到攻撃!



在漢谷的稍爲叉開的地方與敵軍對峙、在這裡必須同時面對敵軍發射出的能源彈及砲台的砲擊,一定要護憤處理。



オクトバス同邊設備的一部份・以爲會受到右邊的砲擊時・突然從左邊飛來核子彈。眞是的危險。不過・只要能通過這 就能到達オクトバス了!



在眼前是一樣巨大的建築物。正是レ ッドアイ的動力爐オクトパス。集中 了行星全部的能源。

在溪谷處的地方コマンダ 出現了!在這麼狹窄的地方, 若操縱不當可是會撞機喔!現 在只能讓ジオソード機動,専 心使用電射。

コマンダー出人意料地從眼 前横略而過向オクトパス而去 。 ジオソード 將戰機傾斜,通 過溪谷。看到了建築物群。

「侵入オクトパス的周邊設 備」

道裡是オクトパス的死亡線 。將後面出現的二台紅色敵機 破壞之後,再將建築物的全部 砲台破壞掉。

敵機仍糾纏不休的攻擊。在 建築物牆壁上的砲台也不時發 射出能源彈。不過,通過這些 之後就是オクトパス了!穿越 隧道、上。左旋轉。

「抵達オクトパス」

發現了! 遠就是オクトパス 了嗎?從背後俯視ジオソード 上面的コマンダー敷出攻撃的 樣子。不過,大概是因爲離才 クトパス的攻撃太近了,不能 做出進一步的行動!

「現在衝進オクトパス內部 ・向能源集中點パワースト ン前進」

作戰完畢!現在開始歸航!

好像放棄了追撃コマンダ 的樣子。愈接近這個オクトパ ス遺個巨大的東西更明顯。從 下方進入到內部。先破壞雷射 之後再進入。發現パワースト - ンT!

終於要進入最後局面了。在 道要攻擊的只有一點!

「オクトパス的能源收束停 止確定」

巨大的オクトパス的各地方 發牛爆炸。在這個行星全部能 源集中的地方開始崩毀。レッ ドアイ崩毀的也只是早晚的問 題而已。

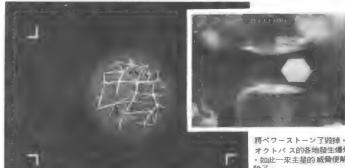
若不趕快逃出,可會被捲進 去喔!不想跟這星球遭受同樣 命運吧!「作戰完畢!現在進 備歸航」。

移動到安全的空間區域去。 回頭看レッドアイ。慢慢的開 拓崩毀,曾經是那麼巨大的星 球,在下個瞬間即變成了宇宙 的灰塵。終於全部結束了……

可是 。

此時,ジオソード的警示聲 又響起。

「緊急事態。正面12點方向 感應到巨大穿梭方 。捕捉到 敵殘存兵力。



オクトパ ス的各地發生爆炸 。如此一來主星的 威脅便解 除了。



ROAD&TRACK,



看!栩栩如生的巡航感。

裝入電源,將「オーバード ライビン」放置於3DO後,軟 體即開始。如此稍待片刻後, 接著便是示範的映像出現。別 急著馬上按遙控器,不妨欣賞 一下示範書面。

之後在主選擇畫面上共有五 個選擇項目。賽程設定、車程 設定、對手車設定、配件變更 之後便是遊戲開始。

賽程共分三種。奔馳於都市 中、高速公路的「シティ」、 沿著海岸彎彎曲曲的賽程之「 コースタル」以及起伏不定的 高山山路賽程「アルペン」。 背景的變化也相當有趣。當然 ,在賽中實在無暇慢慢欣賞, 但在下意識中也忍不住偷偷的 瞧一瞧。而且在遊戲中漂可切 換視點,可從三種視點中選擇 喜好的視點。

每一個賽程均有3節,分別 以檢查點來區分。安全地涌渦 檢查點時,會先表示比賽結果

,選擇遊戲繼續,向賽程終點 前進吧!

。不過可不是一到檢查點,便

可安下心來喔! 要到達最後終

點尚有一段距離,在檢查點後

遊戲的序幕,示範畫面。真不 愧是CD-ROM的軟體。栩栩如生 的動畫映像,所帶來的感憾氣 氛,及如臨現場的眞實壓泊

迫力的實實映像





主選擇書面

主選擇畫面以易理解,方便選 擇的形式表示。

用黃色框選擇設定好所需 的地方、便可自由地變更及選 擇設定。是相當易解的書面表



一目了然的選擇畫面!



詳細的設定雙更在此畫面上。甚至還 有「牽引控制」。



可自由變更成您智慎的遙控器操作設定。

140

穿越街道,奔馳於高速公路 中!巧妙地變更車線,在車與 車之間穿梭的駕駛技巧來戰勝 對手車。行走路肩時,速度會 激劇地降低,因此可別太激動 地行走到路屑上!基本上是個 直線部份較長,且較平坦的賽 程路線。

City 31.8km

謇程共三種類 Coastal 30.2km

沿著蠻蠻曲曲的海岸線的奪 程。轉彎的地方太多了,大概 很少能開到最高速度。要超車 時一定要全神貫注。車線稍爲 狹窄了些!全長距離最短!不 過,真想用真的車子到風景如 此優美的地方「兜風」 -下!

Alpine 35.8km

這一區是屬於上下起伏激烈的山岳 地形。

全程也十分漫長。當你馳騁在上坡 或下坡路段時延途的景色相當怡人, 會使你想放鬆心情去智驗。

但要小心哦!因爲在不知不覺中你 可能就已經落後別人一大節囉!













天啊!那有時間去看板上的字呢?



啊!抉擇到海裡去了!嗯!別擔心! 又不是值的車子!



哇!行駛在遺樣的地方,實在非常過

游戲的醍醐味正在於此!

遊戲基本上成立於勝與負。 沒有強烈的勝負感的遊戲,往 往不易令人定下強烈的印象及 事後感想。那麼本遊戲的強烈 勝負感在那兒呢?

車子本身的意義又是什麼呢 ? 快速且安全地抵達目地的工 具!!沒錯!正是快速抵達! 在途中撞擊、破壞等等這些全 是後來才調整的部份。原來賽 車遊戲的核心部份,都應俱備 语些東西!

本游戲重點放置於實車模擬 。游戲的設計也正是如此。原 始的意義在於車與車之間的競 賽。「抵達」、「誇示最高速 」此二點為遊戲的勝負部份。 之後便是玩家自己的駕駛技巧 ! 因此在本遊戲中究竟能以多 高的速度行駛, 並不在於運氣 或是敵人的攻擊等,完全操縱 在玩者本身的駕駛技巧。

追求最高速

想要在3DO主機之記憶當中 刻劃下您的最高速嗎? 為您的 高速留下永恆的記錄嗎?密訣 在此!本游戲中,所有的規格 設定全部是以實車的模擬爲目 的,因此在加速性能,實惠資 料全以實車爲主。所以無法如 スーパージェッター的流星號 般的加速。總之盡可能地讓引

擎長直線地高回轉。

無論是在那一個賽程,都盡 可能地在長直線上發揮最高速 度。只要事先知道在賽程的何 處有機會,從那之前的轉變處 起將,加速器全開,盡可能全 力加速!之後便可在直線上 決勝負!



進入直線之後,儘可能不要改動方向



從直線之前的轉變處起,油門全路:

重別印象照片集

本遊戲模擬了九種優越的世界名車資料。在選擇畫面上,決定自己將駕駛的車子及成對競爭對手的對手車。一旦選擇好自己將駕駛的車子後,畫面上將以慢動作展示車子。該車的個性表徵、象徵等將以實際動畫重現。



Porscho 911



Chevrolet Corvette ZR-1



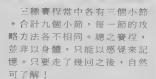
Ferrari 512TR



Dodge VIPER RT 10



啊……又被攔住了!



過腳

要如何才能在每一節當中以 高速度全力行走呢?其實加速 器的操作、方向盤操作、擷取 賽程之後乃至可瞬間做出最佳 的判斷力定有方法的!

加速器的操作是本遊戲獨特 的感覺。到習慣爲止,可能常 常會有方向盤切的太過多的情 況發生!因此剛開始時,方向 盤要小心翼翼地左右小幅度切 換。慢慢的習慣之後,相信一 定可以準確的切換所要的角度



在轉彎處決不可減速·便可在轉彎處

是否記住了未知狀態的下個實程中應注意的秘訣了呢?



 擇喜愛的角色,進行自由對戰 、團體戰、擂台戰的「 VS 模 式」。又分成 IP 對 COM 、 IP對2P、 COM 對 COM 等三 種模式。最後一種爲可多方面 嘗試的「世界模式」。

另一項要注意的是若靈力不 是滿檔的話,就無法使用超必 殺技。







在序盤出現的電影為直接取錄自放映中的卡通「 網鎖百書」的序盤部份。在此也稍寫介紹一下吧 「動作柔順、畫面清晰、閱直會忘了是在 3DOO 中看到的。對幽白迷而言真是令人高興的一件專



上面表示計為 HP 、下面的表示計為表示量力(SP) ○ HP 将以青→紅→黒髪化・全部變成黑之後即 KO ○ SP 用 A或 B 鈕一直按審便可增加,使用必較技時 會消耗棒 SP。



人挑在一起實在可觀。 中人物角色選擇畫面。十五在VS模式,自由對戰模式

在此除了加入浦飯隊 4 人之外,乃至 VS 模式中可使用的 全15 人角色完全介紹。另外,指令一覽表的必殺技指令爲人物向右時的指令。

消傷運動

中學二年級學生,擁有 許多死後重生的特殊經 驗,原是町內首屈一指 不良少年的靈界偵探。 也是靈光波動拳的繼承 人。用十字紐一前 + A 鈕,可攻擊對手的心臟 並使對手飛起。用日鈕 可用鐵頭功打擊對手, 使對手跌倒。蹲下時的 踢脚攻擊防範長,不但 使用方便還可使對手跌 圈。必移技攻擊的主擊 彩雲丸 (レイガン)。 靈光擊爲將靈力聚集在 **拳上,攻擊對手的特技**







指令一覧	
靈丸	← ↓ → + A鈕
ショットガン	→ ↓ ← + A鈕
靈光擊	→ ↓ ← + B鈕
空中靈丸	跳躍中時←↓→+A鈕
極大靈丸	→ ↓ ← + A鈕

雅影





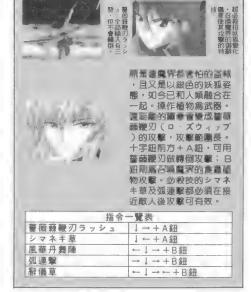


魔界的盜賊。被幽助打 敗之後,慢慢地有點改 變了。使用邪王炎敎學 的邪眼師。有位叫雪菜 的妹妹。速度很快。用 前+A鈕留下幻線,攻 斬對手。B鈕時,遷跳 躍邊用劍攻斬對手。無 論是那一項攻擊,都可 將對手打倒地上。另外 蹲下時可成爲跌動攻擊 ,但日鈕都不行。必殺

技的每一項都是接近戰 , 能飛行到只限於超必 殺技的邪王炎敦黑龍波

指令一覽表	
邪王炎教練獄進	接近對手→↓←+A鈕
邪王炎敎劍	← ↓ → + A鈕
メッタ斬り	一定時間連打8鈕
邪王炎敎黑龍波	→ ↓ ← + A鈕





耐

因猜拳輸了而成為候補 , 六遊怪隊中最強的妖 怪。酒喝的愈多愈強。





指令一覽表	
醉虎轟轉腳	↓ ← + B鈕
練酔妖氣彈	↓ → + A ≦⊞
ジャックナイフヘッドパット	← → + A鈕
超妖氣破碎彈	→ ↓ ← → + A鈕

庫

田魔界的忍者所組成的 魔性使者隊的成員,又 稱為風使者職門。 如名字 所亦使用風戰門。 即地 · A鈕捉住對手,即地 · B鈕則引起龍捲風將

+ A 鈕捉住對手,叩地。 B 鈕則引起龍卷風將對手轉倒。 爆風障壁可隨按 A 鈕的時間調節出招的高度。



指令一覽表	
修羅旋風拳	← ↓ → + A鈕
爆風障壁	↓ ← ↑ + A鈕
稱妻落とし	跳躍中時→+A鈕
旋風裂破	↓ ← ↓ → + A \$⊞

死之若丸





恐虧所率領的裏御伽隊的其 中之一。使用劍、羽衣等道 貝來攻擊。在卡通中敗給幽 助的師傅、幻母。鐵擊以 攻擊,因此攻擊範圍很長。 用前,A鈕可使對手轉倒。 因為沒有飛行道具,因此飛 衛、快跑衝到對手懷前等均 須快速進行。

指令一覽表	
怨呼障縛壁	← ↓ → + A鈕
魔哭鳴斬劍	←↓→+B鈕
死出の羽衣	→ ↓ → + A鈕
爆吐觸蝕葬	← ↓ → ↓ + A \$#





指令一覧表	
トレースアイ	↓ → + A鈕
マッディボム	→ ↓ + B 鉛
クロウストーム	↓ → ↓ + B鈕
ニュークリアボム	→ ↓ ← ↓ + B鈕

武威





	The same of the sa
指令一覽表	
武裝門氣	↓聚氣↑+B鈕
アクスフルー	←聚氣 + A鈕
リバースプレート	→ + A中時→又←+A鈕
オーロラバトルクロスーアタック	←聚氣→←→+A 鈕

戶愚呂(兄)

戶愚呂兄弟的哥哥。性 格殘暴,擁有再生,人性 態能力,完全沒全體性 够發経。具許多全體性 壓惡的攻擊。身體雖小

,但通常文文學等的範圍 卻繼長的。A鈕或移技 到金都有投擲技常。必移技 的藥態及學等場 義料之外。妖縛系會在 地上滑行前進。





指令一覽表	
指槍	↓ → + A鈕
擬態攻擊	→ ↓ → + B鈕
妖縛指	← ↓ → + A 鉛
全身槍	→ ↓ ←→ + B 型

戶愚呂(弟)80%

受雇爲武術會主辦者的 黑暗仲介人。原本雖爲 人類,但爲求最強而轉 生爲妖怪。以筋肉操作 來改變自己的強度。 80 %與100%的強度 及必殺技都不同。基本 上80%爲攀壓彈而 100%寫真空指彈 用比較方便,但投 的特殊技方面比較



沙獭等	· 子· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	- '>
指令-	一覧表	
	- ↓ - + A 鈕	
	→ ↓ → + A 鈕	

→ 」→ ↓ + A鈕

育谷輪

拳壓彈

氣放出

飛來爆裂拳

醫生。從魔境隧道屬開 始上場。具有在自己領 域之內自由使用病毒 醫療器具等能力。用A 鈕或B鈕都可使用投擲 技。雖然以突進系的必 殺技居多,但唯一的聚 集技的ゴ-ウイルス為 飛行道具。





指令一覧表		
ハンドメス	← ↓ + A 鈕	
ゴーウイルス	←聚氣→+B鈕	
空中ハンドメス	跳躍中↑→+A鈕	
ハンド全身麻酔	↓→←+B鈕	
スピリットガード	← ↓ ← ↓ + A鈕	

暗黑天使。會是 實界偵探的他, 現在究竟要做什 麼呢?以脚技篇 中心。特別是攻 擊範圍長的蹲下 踢相當便利,要 好好潭用!







戶愚呂 (弟) 100%



	指令一覽表
撲殺演舞	接近對手→↓←+A鈕
真空指彈	↓ → + A 鈕
喝	←→+A鈕
嘉拳	→ ↓ ← → + A \$\frac{1}{2}

狙擊手。具有只要是自 己領域之內的東西都可 變或炸彈·攤中目標的 能力。神后、刃霧、仙 水等三人為魔境隊道編 開始後才上場的人物。 原囊界值探的侧水把伙 伴的樹一同連接魔界與 人間的洞穴打開所產生 的結果,在與魔界接觸 的地方的最寄市突然出 現·可使用不可思議能 力的人。神谷及刃霧正 是具有支配這領域能力 的人類的其中之一。前 + B鈕的攻擊可將鎗向 上斜射擊,可用來對手 飛撲而來的攻擊。前+ A鈕的內容雖不同,但 無關距離都可變成飛行 道具,要多加運用!

刃霧要

距特-出。+ 二在A 發投鈕



指令	一覧表
スナイパー	↓→+A鈕
アンダースナイペー	↓ → + B 鈕
ジャンプスナイバー	跳躍中時↓→+A鈕
死紋十字斑	↓ ← + A 鈕
ラッュトック	→ ↓ ←→ + A \$\frac{1}{2}

指令一覽表			
裂蹴拳	↓ ← + A 鈕		
裂蹴紅球破	↓ → + A \$\frac{1}{2}		
裂蹴紫炎彈	→ ↓ ← + B鈕		
裂蹴連環擊	B鈕連打		
裂破風陣拳	→ ↓ ← → + A \$\frac{1}{2}		

什麼是世界模式呢?

第三個模式・世界模式。在這裡可以無視體力、量力的狀態下練習戰鬥的「シャドーグラップル」:可於實施數中的背景音樂、音效、角色聲音等的「ジュークボックス」,還有滿截登場人物角色畫面的「アードギャラリー」等 三種不同感受。玩到累時,不妨在這休息



子和ブー來へ世界模式的 不介紹內容。 田福



木制型 SWIT SO 容的 ク台



以「インタラクティブ・ドタパタ・コメディ」為主題的本遊戲,曾是一部引起用配音員的吉本興業或定用曾受93年 葛來美二部門獎的配音アレステッド・ディベロップメント等話題的作品。總之以原來的主題。令人懷念的喜劇「マカ

マカロニほうれん莊

ロニほうれん莊」對20歲到30 歲的人相信一定感到非常興奮。

遊戲以由主角的沖田そうじ 的視點來看3DO的排演畫面之 冒險爲基本。在其中還有視狀 況而定有攀擊以及丟蛋糕的事 件發生。配角還有膝方歲三、 金藤日湯二人。三人合力的三 鎗手。

通常遊戲都會有進展,本遊 戲當然也有。不過本遊戲最有 趣、最值得玩味的地方在途中 突如其來揷進連環卡通般的笑料。

另外聲音的配音由チャーリ ・清水圭・今くろよナインティナイン等等人。



一些懷念的老臉孔。即使變成了 3D 也不會變的有什麼不同。大概是我們都愈來愈習情 3D 的關係吧!



遠個人的營音好熟悉!沒錯正是今くろよ 先生。喜劇世界再加上吉本興業眞是所向 毎畝!



一稍有空隙超級笨蛋笑料員又衝了進來。



插在遊戲中的迷你遊戲蛋糕。



迷你遊戲的拳技。此賽開始的鑼響… 罐?難道是……。



学擊的畫面。雖然製作簡單的樣子,但可 是迫力十足帳 '



雖然本遊戲的原稿仍在手寫

モンタナ・ジョーンズ

階段,但是在半完成的地方對 ACT遊戲的最重要時機仍未展 現。因此,本遊戲不但可控制 評價之外,有 3D 迷宮、橫臺 面、搶答的迷您遊戲等多彩多 姿的內容可值得我們期待。

開始展開。橫移畫面在加勒比 海中也有。在天堂的「瑪莉歐 」正也是水中舞台的一種。

其中在埃及還有由人面獅身 像出題的「猜謎」「一般常識 」「科學」三項目的迷您遊戲



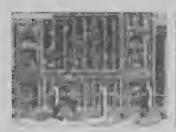
中國城的福州糕。還要靠您多多關照



進到還氣氛鬼異的店內,差錯還以爲 進到了怪物的地方來了呢?



ギャング的老闆、劉。全給予モンタナ一夥人重要的寶物喔!



2D 的橫畫面遊戲畫面。一邊蹦蹦的跳著一邊攻擊。



3D 迷宮的畫面。通過迷道之後躲過機關逃離現場。



搶答式的迷你遊戲。讓獅身人面像也 傷一下腦筋吧!



光明正大做弊的對戰麻將!

御崎恭子是遊戲中心「YOU & ME」的店員,才剛開始會打麻將。此時她的父親因開發了スーチーペンダント,因而可使她變身成爲很厲害的麻將手「スーチーパイ」。

這個スーチーパイ主角的本遊戲的角色設計採用了在卡通、漫畫上鼎鼎有名的「園田健一」先生,而スーチーパ初的配音員所のない。 物的配音員所ないる。 通婚任。是部在大型電玩版相當受歡迎的軟體。

移植到3DO版上之後,有許 多處都經過改良。尤其3DO版 更強化了音效方面,總計共起 用了,三位超級卡通配音陣容 (合計14位),使得全部的角 色人物都可說話。再來在主題 曲方面共有 "World Birthday" (歌:かないみか)、 "Power and Love" (歌:富承み な) 、*戀の一歩は私から"(歌 : 矢島晶子)三首。卡通迷心聽的歌曲。

另外在畫面方面,增加了大 型電玩版所沒有的輔助人物角



養食業

御琦恭子變身爲スーチーパイ的卡通書面



7位+1位的 美少女雀士們

好啦!這就是玩者可選擇 的フ位鑑士及老闆麗華。 麗華會在戰勝了玩者之外 的六人之後上揚。每一位 人物的說明為①配音人名 字②人物的綽號③裝著技



| 高橋美紀2橋王佑紀3一口氣; 將西門煙灣沂

吉田古奈美(2.暗刻麻衣(3)配牌; 均

內包含暗刻 (三個一樣)



○午島晶子②老虎尾巴③擅常積入3 老虎牌(章)。非常厲害



ャンタ留美国ンタ (1)富永みーな(2)チ 鬱成チャンタ的配牌



中大字牌居多。



擅常積-盃口



將自己的牌暗



色 7 人,增加對戰之間對話的 樂趣。

遊戲是以二人對打麻將。玩 者所操作的並非スーチーパイ , 而是由各擁有獨特技巧的7 位美少女麻將手之中選出一位 自己喜歡的麻將手。詳細的人 物介紹刊戴於右頁上。可以依 技巧來選擇,也可選擇自己中 意的女麻將手啊!不過選擇了 自己中意的女孩就看不到那女 孩的囊面了,因此或許從不喜 歡的女孩選起比較妥當?什麼 ?每一位都很可愛!不玩了? 真傷腦筋!

玩完麻將之後,可向パネル マッチ挑戦。所謂パネルマッ チ是一種類似心臟病同樣的遊 戲。將16張旋轉的拼圖拼成圖 。可依據所拼成的圖獲得寶物 , 而玩著的技巧等級也會提昇

寶物有可從三種類中選擇喜 歡的東西的「たつまき選擇氣

」、公開對手佈置的「スーチ アイ」、破壞對手的牌使其 無效的「ハイパ せつかん」 以及在聽牌時一定能自摸的「 必移スーチースティック」四 種類。在遊戲中使用寶物時ス チーパイ會出現。這些寶物 除了「たつまき選擇氣」以外 要保留之外,其餘的都可在想

チースティック」是項紹強 力的寶物,使用時一定都會「 胡」,當您認爲是使用的時機 時,一定要使用!

使用時使用。尤其定「必殺ス

拼成「ポイント」拼圖後玩 者的點 (ポイント) 可増加 , 存積到一定之後技巧等級會 提昇。

拼成「パネルクリアー」的 同時,也就贏了對手了!要戰 勝對手必須要拼成「パネルク リアー」或是將拼圖(パネル)全部取消或者是將對手的所 有點數歸爲零。



接下來的畫面。 自己去實來看吧!

另外最重要的勝了對手之後 , 對手要脫衣服。二畫面以大 小的畫面可以用遙控器自由操 縱畫面!

每戰勝一位後,輔助人物角 色會上場,進行輕鬆有趣的對 話。對話內容因所選擇的人物 角色而不同,所以無論玩幾次 都依舊新鮮、過癮!



下面を持つ

腊上全世界命運的太空戰爭

NOVA-STO SA

ノバストーム

-生叛變。爲ベータ星等全人類的生存 戦賭上全人類命運的大戦就此展開。

游戲評析這是TZE獻給3DO玩家之太空射 擊遊戲第二作。繼承前作「聯合縮小軍」 的特色。再加上比前作更加的功能。使得 書面非常流暢眞實。其魅力十足的空戰爲

2127年,故事開始.....

2127年,ペータ行星等的ボ ドレー聯邦設立了總管全世界 系統的情報網路"ベータ。デ - 夕網(BCODE) "。 適個系統 使人類在行星間的通訊更加便 利,使人類拉開了新時代的序

之後的二年, BCODE 十分 正常地運作。但在2129年時, 不知發生了什麼事讓 BCODE 的程式發生異常,使得整個情 報網路都是 BCODE 所控制, 世界充滿了荒蕪與恐懼。ボド レー聯邦最高評議會抱著最後 的希望,希望能夠破壞散布在 星系中的 BCODE 之データ方 法就是潛入行星,以低空飛行

避開雷達的捜索・破壞データ 以取得系統的控制權。但是聯 邦軍的主力電於 BCODE 的叛 學,所有主電腦全部受檢。唯 - 倖免於難的是一支與

BCODE 的系統相獨立的部隊 NOVA.STORM 。玩者就是要 操縱這支部隊的戰機,爲了延 昇的命運放手一博。

「NOVA」是今年夏季發行 之「聯合縮小軍」的第二代。 本遊戲利用「聯合縮小軍」的 繪圖技術,使得書而看起來更 有魅力,而比前作在空戰時更 顯得出它的魅力所在。迷人的 開場畫面,在遊戲中遇到重要 場*時所呈現的畫面,還有再



在片頭書面中出現的聯邦最高評議會的書 面。他們決定讓特殊部隊 NOVA.STORM



聯邦司令部所在的基地。從這裡搭乘戰鬥 小艇、爲全人類而展開戰鬥。



這就是戰鬥艇。這一等小艇可是盾負著全 人類的命逼。



上圖爲潛入火山行星カリナー的 面。右爲潛入之後的畫面、戰鬥才 剛開始、不愧是稱為火山行星、到處都是噴出岩類的火山。中央偏上方的 區分數、右上為剩下幾隻小艇。左下 的長條爲主機之防護軍・變成零就鳴 中央偏下方爲魔王的生命 ·右下爲剩餘炸彈 *



加上動人的 BGM 音效,讓整 個遊戲呈現出無與倫比的科幻 氣氛。

在片頭畫面中出現的聯邦最 高評議會的畫面。他們決定讓 特殊部隊 NOVA.STORM 出擊。

コア的魔王們

目標データ・コア全部共有 四個,分別藏在不同的行星中 。依順序分別是火山行星カリ ナー,砂之行星エゴニア,之 行星カリ・ノール・及都市行 星ポーダー。毎個行星都名有 四個區域(都市行星只有三個),在每個區域的前後都有一 個 BCODE 派來的刺客(魔王)把關。魔王的攻擊都十分強 悍,尤其是每顆行星最後守護 データコろ的魔王,其攻撃更 是讓人眼花瞭亂。而且和魔王 的戰鬥有時間限制,在時間內 沒有打敗魔王的話就永遠地說 再見,然後從各區域的起點重 新開始。

最重要的大概是炸彈和物品 了。炸彈雖然有次數上的限制 ,不過威力可是十分驚人。只 不過在效果出現之前需要一點 時間,所以在使用時要特別注 意道個時間差。得到物品的話 就可以變換主砲。在時間方面 也有那種得到之後可以永遠使 用的東西(二管火箭,三管火 箭之類),也有那種有時效限 制的東西(OPTION 之類)。 種類有許多,出現的地方和種 類每次都不會改變。視情況選 擇武器,並熟記武器出現的位 置才是致勝之道。要不要身負 重大使命爲人類苦戰一番呢?



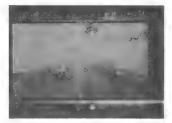


上圖像眼珠的就是物品,會從主機 的後方出現。不早點拿的話可是會 消失的。NOVA的主砲可以抵消掉 敵人的子彈·所以利用攻擊範圍廣 的武器比較不會早死。但是要注意 的是這種武器可不是那麼常出現

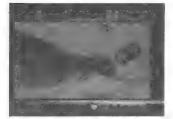




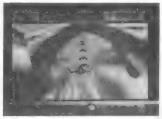
砂之行星エゴニア。爲了要破壊第二個データゴ 必須在那無止盡的沙漠上徘徊。



冰之行星カリ・ノール・等三個データコア就在遺 裡。這裡的敵人比平常多,預料將會是一場苦戰。



砂漠上起起伏伏,有時候也會變成一座山丘。飛太 低一不小心撞上去的話可不是鬧著玩的。



在冰牆間以超快的速度飛行。想要避開上下左右突 出的冰柱可是需要高超的技術。



大 投 的 出

能源。









遊戲評析這是一部在IBM PC.SFC上也大受歡的遊戲。其多邊型的構圖動作十分流暢,看起來就像一部電影似的。再加上其困難的動作生,想要過關可不是那麼容易。爲一高難度的動作冒險遊戲。

剛開始雷斯特手上沒有任何 武器,但隨著劇情進展全得到 一把雷射槍。用道把雷射槍和

(5)人物就是死個的子小號 是至于人用地區的是取利 敵人戰鬥的樣子可是帥呆了! 雷射槍除了打倒敵人之外還有 其他用途,有時甚至會成爲遊 戲進行時的必要道具。

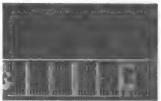
雷斯特是否能渡過重重難關 回到原來的世界,這全**靠**你了



在開場畫面之後會以日文顯示一段開場文字。看完之後便開始遊戲吧!



在遊戲中經常出現的動畫。動畫中雷斯特首次碰到那個世界的生物,舉起單手露出微笑打個招呼。



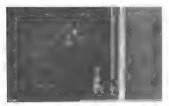
用雷射槍進行槍戰。張起防衛網播住敵人 的攻擊,並以電射摧毀敵人的防衛網。防 領網經過一定時間之後就會消失,爲了保 險起見多弄個幾層吧!



遇到可靠的伙伴,計劃由異世界逃出

被彈到異世界的雷斯特從水 中浮現出來。如果在這裡待住 不快點上岸的話,可是會被水 中的怪物吃掉的。從一開始就 有這麼恐怖的機關看來,玩家 大概可以得知這個遊戲的死亡 率有多高了吧!

剛來到這個世界時雷斯特手 上沒有任何武器。這時可 步這種怪物雖然用踢就可以把物 地踢死,但碰到兇惡的大怪物 那就是有抹油的份了。從怪物 手中逃走之後會碰上這個世界 的居民。雖然蒙他相救,但到 最後還是被抓起來了。在監獄



被關起來的雷斯特。要從吊在半空中的籠 子裡跑出來,光是呆在那可是不行的。

儲存雷射槍的能源發射波動雷射。只見一般強大的光線從槍口射出來把牆壁打成粉

碎。



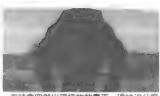
在水中出現的雷斯特。不快點上岸的話可 是會被水中怪物抓住的。

中會碰到救你的那位居民。他 也被關起來了,真是好兄弟呀 !他會成爲你日後極重要的伙 伴。

從監獄逃出來之後可以得到 非常重要的雷射槍。這把槍有 三種功能,除了可以發射普通 的雷射之外,還可以形成防護 網或發射強力雷射。(使用能 源多的話就是強力波動雷射,



在路上撿起雷射槍的畫面。看到會發出閃失的物體時可別忘了過去看看。



有時會突然出現怪物的畫面。這時沒什麼 戰術可言,先跑了再說。

少的話就是防護網)。通常基 本的戰鬥方法就是先張開防護 網擋住敵人的攻擊,然後再以 強力的波動雷射破壞敵人的防 護網。還有畫面會隨著雷斯特 的移動而切換,如果下個書面 有敵人的話, 先早點開槍幹掉 他吧!在遊戲進行中不但需要 高超的槍法,也還必需知道如 何躲避散佈四周的機關。比如 說有時會出現個食人植物讓你 走不過去,這時就要找個東西 先讓食人植物吃, 然後趁他不 注意的時候趕快跑過去。本遊 戲所配置的機關都沒有那種 成不變的,玩家在進行遊戲時 應當可以嚐到設計者精心設計 的戰慄!



154

バトルピンボール

戰的趣味可是天<u>下無雙</u>

遊戲評析這是日本的 DATA WORKS 獻給全日本彈珠迷的一個新型彈珠遊戲對戰型第二作。其在對戰時擾亂對方的構想真可謂異想天開。

新型的彈珠遊戲出現了!

日本的 DATA WORKS 向來就素有彈珠之王的美譽。舉凡彈珠的跳躍,反射率等,以及所有有關彈珠的操作方面均有它一套獨特的系統。所以這次這個彈珠遊戲可和其他的不一樣喔!這次與前作相異的地方……,先等一下再談吧!

出現的人物還是可愛。玩者可以在由 3D 構成之四名人物 、死神、異形中選擇一名,而 且每名人物都有其不同的台子 。 這也就是說,買一個軟體可 以享受四種不同的台子,多划 質呀!

本遊戲當然也可以和電腦對 戰,但在這裡選擇雙人對戰, 可能更有樂趣。兩個人選好動 色之後,開始對戰。一般的彈 珠台都只要注意球的走向就好 ,但這個遊戲可不能只有這樣 ,當然珠子還是要注意不要讓 它掉了,但是你還可以藉達成

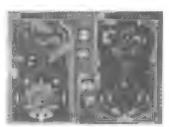


人物選擇畫面。死神 VS 異形 ? 哇塞 ·····



ーカメント

朦眼出現了!哇,看不見,看不見了!這個時候生氣的話,更是什麼都做不成了。



彈揰雙短了!不管你技術再好也沒辦法再 撑多久了。

品有一得到即發揮功用的,以 及可以留下來到後面再用的兩 種。物品絕大多數都是用來擾 亂對手的,但其中也有像讓自 己的球復活的那種東西。

在擾亂對手的道具中,首先 是賺眼。就是自己的人物跑到 對方的彈球台把台子一部份遮 住。而最惡者的就是把對方的 彈損縮短,這一來根本玩不下 去了。除了注意自己的球之外 ,偶爾給對方來幾個難閱倒也 是不錯的。

剛開始玩的時候或許有人認 為這遊戲裡沒一個好東西而火 冒三丈。但繼續玩下去之後, 就會發現其中樂趣無窮,讓人 愈玩愈有興緻。這大概就是它 魅力所在吧!



遊戲開始!不同人物有不同的台子,一套游戲有四種享受。



死神勝利!死神笑嘻嘻,異形漠汪汪。

けっぱけるながれた パタンク 另一新型的 William I Fabrica Pile II Time

遊戲評析這是一個充滿彈珠台遊戲特有之 碰撞快感的彈珠台遊戲。畫面變化地非常 大,經常量車的人可能要小心一點。雖然 無法同時對戰,但可四人遊戲。

自己變成珠子了!

彈珠台遊戲滿街都是,但是 玩者自己變成珠子在台上亂嗎 。而且這和一般的喔!剛開始也 。而且這和一般的呢!剛開始因 同,可是 3D 的呢!剛開始因 為不習慣,經常所以常常咻 自己)的就到溝裡去了。但遊戲 設計者實在是很體貼,如果玩 家在開始之後十秒鐘內掉到薄 裡去的話,還是可以不減少球 數來繼續進行遊戲。

本遊戲共有「サーフルーム」「カーニパル・オー・ラブ」及「ディザスタールーム」三種等級。玩者可分別選擇を的方式一氣呵成。而且這三種等

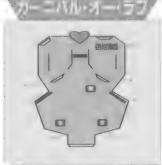
級都有其不同的目標。在分開 選擇時,若達成目標則會出現 連接關與關之間的「ネクセス 」。玩著選擇一個門進先繼續 在下一關闖蕩。可別選錯門了

平常在玩的時候珠子很容易就掉進溝裡,這個時候乐人振進器」就發揮功用了。振進器就是所謂的 TURBO ,隨難易度不同而有不同的使用次數、復數數學,注意剩下的使用次數、復少數計能量,注意剩下的使用次數數學,注意,但是若被磁數則十分好用。但是若被磁點則無法移動,十分不便。



越過波浪四次,成為冠軍。首先要先擅目 標讓發亮的文字熄滅。







在巨大的心上點火。通過愛的通道碰撞愛的計量器之後,提昇愛意並點火。



以破壊ディザスター・セントラル為目標。首先要先想辦法進入セントラルコア。



グレートサッカーキッド (仮称)

遊戲評析這是一個跳、閃避敵人,取得物 品之橫向卷軸動作遊戲。充分運用了射門 及頭鏈等足球技巧,使遊戲的可玩度大 增。

怪傑足球小子出現了!

自從卡滋卡塞利亞 A 入籍之 後,歐洲的足球也愈來愈被重 視。在球迷們狂熱的程度不下 於日本的環境之中,會誕生一 個以足球爲主題的動作遊戲也 是不足爲奇。

宇宙海賊將在英國舉行的足球盃優勝獎杯搶走了!而這艘海盜船由於和人造衛星相撞,而使得獎杯四分五裂,摔落在世界各地。這個時候足球小出現了!爲了找回獎相傾使已發出了,以回獎個橫向卷軸的動作遊戲放身大致上就是如此。



平常按鈕的話也可以跳躍。但站在球上的 話,其跳躍能力可是比平常大上幾倍的!

足球小子的武器就是一顆足球,但是這對玩足球像吃飯一樣容易的足球小子來說,可是再好也不過的武器。用足球把



這是布魯克林區嗎?遊戲中會出現英國、 義大利等舞台,由數個關卡構成。



物品有許多種類。可以用足球它們取得物

擋路的像伙統統打倒吧!如果 在遊戲途中球不知道跑哪去了 ,或者足球被刺破的話,只要 按B鈕就又會有一顆新球了。

在不適應操作方式時,有時會不知道怎麼用球去攻擊敵人,而無法前進。但一但適應了之後,就會發現這個遊戲怎麼,這麼吸引人而樂在其中。嗯, 球足我最好的朋友。



上面的東西就是足球卡。先拿下來再說, 搞不好對以後會有幫助也說不定。

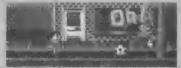


在每一國的最後關卡都有一個大魔王。用 球連續 K 死他。









把那些擋路的人用足球打倒!可以用各種踢法。踢踢看,你會喜歡的。

グリッダーズ

| 是一個以未來的地下倉庫爲舞台之冒險益智遊戲。以



遊戲評析這是一個結合動作和冒險要素的 動作益智遊戲。主角爲了要揭發地下倉庫 的秘密,判讀方塊的動向,使用物品,避 開機關向高難度的謎題挑戰。

解開困難的謎題,找出秘密!

充滿著每一個都比沙克大的 方塊之地下倉庫就是遊戲的舞 台。玩家必須在每一關收集到 指定的鑰匙(三角錐形的或是 六角形的)之後才算過關。



除了把方塊停下來以拿鑰匙之外,也有些 關卡可以直接去撿鑰匙。

紋的方塊是殺手方塊玩家不能 把它停下來或是移動它,而且 如果沙奇碰到它則會有損傷。 損傷累積到一個程度之後就鳴 呼哀哉了。

如果選擇可以一覽整個畫面 的模式,那就可以知道一個關 卡大概有多大的範圍。在此除 了方塊之外,還有許多可恢復 生命力的物品及可控制方塊。 好好利用它們來移動 ,停止方塊,取得鑰匙以過關 斬將。



動作太慢的話倉庫的巡邏機器人數會出現 將沙克砍成兩段。另外也有機器人會把你 好不容易才拿到的繪匙搶走。



↑ 移動可改變方塊向的小方塊,將方塊導引主自己想要的地方。也有小方塊可以撞 過來的方塊消失喔!



到鑰匙印消失之方塊停下來 的地方,把鑰匙拿起來,



上海 万皇の長城

議玩家體會中國四千餘年沈重歷史的「上海」又來了! 運用你 畢生的智慧, 征服萬里長城吧!

> ·遊戲評析 這是不論任何機種都極負盛名之「上海」3D0版。除了將「CLASSIC 上海」中的規則忠實地移殖過來之外,選 多了三個挑戰模式。相信會造成另一般風潮。

萬里長城萬里長

因此,它也得以在3DO上出現。副標題既然是萬里長城, 那舞台自然是從山海關到嘉裕 關的沿途風景了。玩者必須在 這一段漫長的道路上連闡40關 來結束這個遊戲。當然,玩者



萬里長城的地圖畫面。把左下角的密碼記 下來的話,可隨時選擇此關。

也可以選擇任意的堆牌方式,來享受純粹的上海。

另外,除了原始的「CLAS-SIC 上海」之外,還備有「青島」「萬里長城」「北京」等不同規則的新上海。喜歡用眞麻雀牌來玩上海的狂熱分子,不妨來試試看這個在螢幕上的「上海」吧!



向古典上海挑戰!要在限制時間內把牌拿 完。時間少少的,人兒急急的~

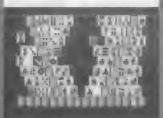
向三種新上海挑戰

不知是不是反映時代的需要,上海居然也可以二人對戰了!先在兩座牌山之中找到黃金牌的人獲勝。 に取ったはつか勝ち。



萬里長城

這看起來好像是俄羅斯方塊,可以把 它想成餅乾往上堆的樣子。把下面的 牌抽走的話上面的牌全掉下來,這樣 子改變它的排列。



北京

這可稱爲消去上海。可以用著通的消 去法,但也可將拿起來的牌之上下左 右消去,也可讓同種的牌相鄰接來消 去。





遊戲評析爲繼山村美紗之「京都鞍馬山莊殺人事件」 之後使用異實照片掃描技術的實驗遊戲。由西村京太 即原著,演出演員包括喜多*舞在內,多為知名紅 星。玩者可藉著多元化的故事情節來享受多變化的搜 藥。

課的刑事發揮辦案技巧

「京都鞍馬山莊殺人事件」 爲一部由小川範子,西岡德馬 等人演出的懸疑劇場名片。搬 上3DO後想必讓許多玩者大呼 過癮吧!而這個「京都」的續 集, 其原作便是有名的旅行推 理作家西村京太郎。故事重點 正如他作品特色一般,是以京 都和和歌山爲舞台。而與前作 比較起來,除了系統方面大幅 度地增強了不少之外,趣味性 更足不在話下。連卡斯陣容都 不同凡響!主角十津川警部是 由東京的招牌演員松方弘樹飾 演,而女主角則足喜多嶋舞,

龜井刑事則是由荒井注飾演, 克可謂大陣容、大卡斯!

七月十一日凌晨,一名跪異 的男子被人發現陳屍於路旁。 一身慢跑服裝的死者手中爲什 麼握著一張身著泳衣的女性照 片呢?這時警視廳搜查一課的 十津川警部們出現,開始進行 調查。玩者便是要扮演搜查一 課的刑事參與調查,將犯人過 濾出來。

玩者使用圖像來移動或者是 對話來進行調查。當一天的調 查中移動次數達到上限時便會 進入下一天。當然想放棄的話

也可以放棄剩餘次數。由於調 查過程與內容視每個玩家而定 , 因此故事也會因不同的玩家 而出現不同的路徑, 甚至不同 的結局。如果中途打混的話有 可能無法偵破本案,而若調查 地相當草率而在中涂漏植什麼 重要的環節,那就算捉到犯人 也可能會因證據不足而無罪釋 放。

除了故事的發展多元性之外 , 還因附加了跟蹤和監視的事 件,而使玩者變得更能投入其 中,感覺就好像是自己在辦案 一樣。不管怎樣,可千萬不要 成爲一個沒啥用的刑事呀!

讓人摸不著頭緒的照片。爲 什麼身著慢跑服的男人會手上











由絕頭佐暴滿 装 182 深 汗而夜 刺從死情 路



目瞭然的圖像排列讓書面看起對更加清楚。接獲報案之後搜 的刑事立刻出動·圖著被害者的屍體·互相交換彼此的情報。

握著這張照片被人殺害呢?

高木滿男於深夜慢跑時被暴 徒襲擊而死。之後,佐久間洋 子從陽台探頭發現背上被刺一 刀氣絕身亡的高木。故事便由 此拉關序幕。



一天搜查的開始從這個書面開始、在搜一 課時會顯示門和電腦的圖像。



執行檢索指令(電腦)·可以叫出案件關係人物的資料和證物的情報。



在系統指令的設定中,切換TV MODE 時,可支援大比例電視

,所以每天別忘了召開搜查會 議。

另外在辦公室裡還能執行兩個指令。一是從已知的線索中整理出必要情報的檢索指令(電腦的圖像);一是可以儲存/讚取、切換成大畫面及背景畫面的設定等系統指令(3DO的圖像)。

所謂的刑事就是國家給予權力的便衣警察,因此要跟蹤漂亮的美人也好,用望遠鏡偷窺別人也好,只要是爲了調查(或許)統統都沒關係。如果說

真正的刑事和偵探片中的刑事 有何不同時,或許各位都答不 出個所以然來。但這個遊戲所 有的功能均和真正的刑事非常 類似。

搜查会議

60時片。 60時片。 50時月 50時月 50時月 50時月 50時月 50時日 50時





跟蹤



跟蹤的時候如果稍有運變或錯過時機時可 是會跟進的。爲了不讓這種情形發生,好 好記住那名人物的背影吧!

監相



用望遠鏡偷窺別人的房間。如果忘了自己 在執行任務而到處亂看,可能令看到這種 籍顧吧!

蒙太奇合成







現場可製者のは、科を集争、新一農・二十分・財育のリストルド

窗中顯示被跟蹤的嫌犯。當嫌 犯轉彎時,只要在方向上輸指 令之後就可以也跟著轉彎。當 嫌犯回頭時,還可以讓主角一 溜煙地不見。 另外也可以像蒙太奇電影一 樣製作記錄片,或是將影像當 作小道具來活用,玩家可享受 創造的樂趣。

追查東京及和歌山的殺人事件

結束七月十一日的捜査會議 之後,終於要走出大門進行調 查了。

首先正如龜井刑身在會議中 所說,似乎要從被害者高木滿 男的身世背景開始調查較好。 於是選擇鞋子的圖像走到高木 任的公寓。拜託公寓的房東打開高木的房間,選擇耳朶的圖像聽聽房東的意見,而得知高木平時花錢如流水,好像背負了不少債務。這時選擇放大鏡來調查房間時,會發現一個附有答錄機的電話。使用這個電

話之後,竊聽到另一個地方。

第一個發現死者的是佐久間 洋子,她才剛搬進陳屍現場附 近的公寓,在陽台上看到死者 陳屍在路旁。如果你以爲她會 知道些什麼而去找她的話,可 能會空歡喜一場。但是可以得 報

玩家在一天的調査中有行動 次數的限制,所以當畫面右上 方的剩餘行動次數變爲 0 時, 就必須回搜一課。回搜一課之 後日期會變,再開始第二天的



第一天到高木的公寓調查他的背景。在他 房裡搜查一下吧!



劉朝 19 Ville A前所久には予定的的 方・結婚者幕本 上象層前の月



. 15 at All Martin 1-1. A

西村迷最高興的一件事,大概就是遊戲中的名字和小說中完全一樣吧! (但是沒看過北條刑事)小說中龜井刑事叫做阿龜,是個性豐富的老手。而主角十津川警部則是西村偵探小說的代表人物,與江戸川亂步的明智小五廊及橫溝正史的金田一耕助齊名。本遊戲玩者扮演一個刑事,積極地進行調查,推理以求偵破本案。

松方弘樹 十津川警部



北条刑事

西本刑事宫川一朗太



清水刑事山本陽一



淨說不知道不知 道的攝影輔

一個年輕的攝影師。當初看到高木手上的照片雖然推 說沒看過,進行動 十分可疑。

大澄賢也





1

我是第一個發現屍體的人。

她們是剛搬家就在自家陽台上發現路彥旁屍體的 佐久間洋子和她公司的同事們。洋子之後會被某 個神秘人物恐嚇、襲擊,卷入案件碰到許多危、 險。之後她會有那些行動呢?她又和故事有什麼 關係呢?

佐久間洋子



立花理佐

片桐礼子 吉沢瞳



認識被害者的人

認識高木的人有高木公寓的房東、 燒烤店的老闆及高木的女人直美。 直美手中握有對案件有重大影響的 情報,儘可能把她找出來吧!





焼鳥店店主 六平直政



死亡之高木滿男 石原耕





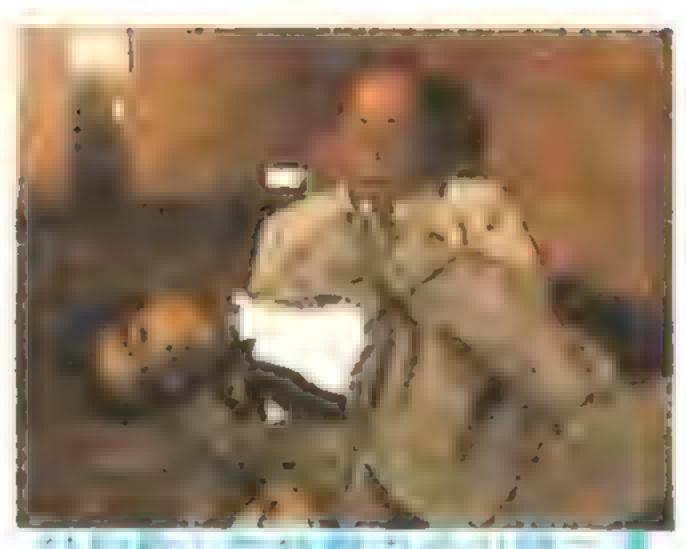


和本事件有什麼關係呢?

時間就是這樣過去的。

調查。當行動次數變爲 0 之後又回到搜一課。大約一個月的

第一個發現被害者的佐久間 洋子不知為何人所襲擊,並收 到歹徒寄來的威脅信,而另 方面,新獲得了被害者高木所 借的錢已經都還的差不多了。 另外得知高木手上的照片是出



要拓展旅遊業



三吉川的房間中發現到他與高 木合拍的照片!從這裡開始事 件急轉而下。



十津川警部寫了要揭開犯人於 意為密和歌

正當搜一課在東京埋頭調査

「惡逆的季節」錄影報導

『惡逆の季節』自7月5日起進 行了約2星期左右的錄影全程。

爲了風景的取材,於7月19日來 到了京都的錄影現場。

這天,在京都外語大學入口拍攝 到故事的最高潮點。由於正是暑假 期間,現場擠滿了人潮,當道具用 車、登光等配備皆到齊時,當道具用 緊羅密鼓且正式的進行了。從喜多 鳴舞和倉田でつ出場的場面開拍, 直到松方弘樹也登場時,現場的觀 衆已多達300人以上了。

「看看這劇本的厚度!」此爲攝影完與賽多嶋舞小姐的採訪對話。

藉由取材的過程中,我們更能體會出電影、電視利用映象效果所創



十松方先生在錄影現場,京都高島屋的 Parasonic Show Room 中實際遊玩「京都鞍馬山莊殺人事件」。

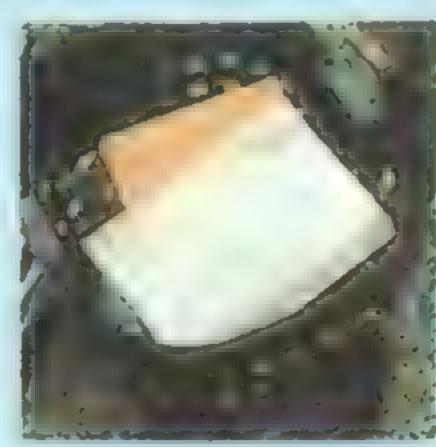
造出的新感受。說不定,在不久的將來會有遊戲明星這樣的名稱出現也不一定呢!



↑正以快速度地準備攝影現場的小組 工作人員們。



↑倉田でつ、喜多嶋舞在演出鏡頭中出現。



↑ 散成一堆的剧本、 道出了大家長期錄影 的辛勞。

一在玄關前攝影開拍 後的20分鐘,出現了 大量圍觀的民眾。



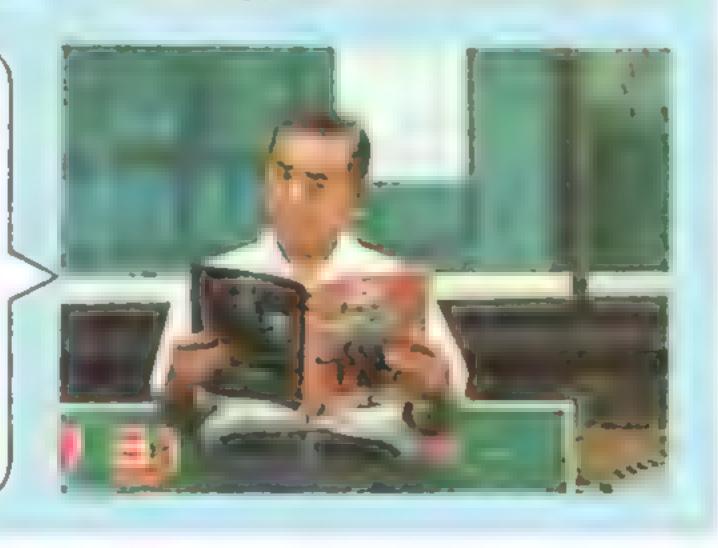
像這類作品一增加,演出的明星,都快要變成出的明星,都快要變成 Panasonic 專屬或 Sony專屬了。托五社協定的海屬的電影公司已經不行了。不知電影公司已經不行了。不知電器行再重踏



喜多嶋小組的感言 演道檔戲的時候,因 演道機戲,去問導演 時 事演竟然說:不要 來問我,反正很有趣就 最了。

荒井先生的感言

舞台劇、電影、電視 直到GAME、演員的工作電子。 作電可越來越廣了。 我可不能跟不上時代。 不要在遊戲中找我的紕 漏!



SEGA SATURN 特別企畫



SEGA 釷星終於發售了「但我們可以知道在這 SEGA 史上最強的機種發行之 際, 3D 軟體還不普遍。今後, 3D 軟體會漸增嗎?製造商的下一步驟爲何?

釷星是怎樣的機器?

「我們創造了針星」! 針星現正發售中。 我想應有很多讀者產生一個疑問「爲什麼現 在才製造呢?因爲工程艱鉅,何以一直處於 未完成的階段,因此,現在將所有軟體收集

SEGA 硬體發行年表

~ 8 Bit 時代~

1983年第一代SEGA機器發行 「SEGA-1000」。

1985年「SG 1000」的上位互 換機「SEGA MARK 11發行」。

1987年「MARKⅢ」中搭載F M音源的「Master St stem」發售。

1988年16位元「Mega Driver

10月30日比S早一步領先販賣

1991年12月12日「MEGA DR IVER」之CD ROM 發售。同時也發行「 行星,軟體。

1994年32位元RISC升級

11月22日新一代的CDROM機 種「SEGA針星」發 售。

因此,究竟要開發何種軟體,要發行那種 體制,由看來,可知即使在軟體的供給上來 看, SEGA 的成績也可算是名列前矛。在本 雜誌末篇的「新作發行排行曆中」可看出有 很多的人受到囑目。擁有軟體專才的人不 少,更有許多人持著各種不同的動機來創浩 軟體程式,因此軟體遊戲的深度自然更上一 層,更有內涵。而且更能由此產牛新的文 11:0

而這新的文化指的就是サーバパーティ・ 這已不只是單純的暢銷不暢銷的問題,而要 包括技術的考量,重要的是於游戲中更要保 持精神貫注及良好平靜的心情。

這次的取材重點,主要是有關各種軟體的 形式、各種戰略以及對各種サードパーティ 或是釷星的觀感。

起來,完成遊戲機。

有各式各樣的軟體,一開始,就能了解這部機器 的習性。

此次好不容易發行的針星游戲,到底是屬於那種 軟體形式呢?這套吸引所有 3D 爱好者的機器,到 医有何魅力?我們就從機器背後,市場動向以及對 針星有興趣的人、還有其他近世代機器中的₁₁ 家 公司進行直接訪問,由這11個現場使用針星用軟 體的人話中,爲釷星占卜未來吧!

終於, 釷星隨著「バーチヤフアィター」登場, 成爲一個真實的產品了。而且它具有相當於中央電 子處理系統般強大的處理能力,以及結合パフォ マンス的高度能力。不過,可別光是高興,現在正 是各大新時代機種互相競爭的時代,但在此場戰爭 中, 針星可說是具居於中心位置的重要性。在這種 情況之下,除了最大的軟體生產者,都想了解因應 對策,及了解釷星遊戲到底爲何物?



↓ 16 位元的代表作可說是「

AKIRA



除虚擬戰士「バーチャファィター」以外, 還是 2D 較為有趣

ソニック的高橋宏之社長說:我可以斷定,以現今的技術來看, Polygone 比 2D 遊戲有趣多了。只除了「バーチヤフアィター」。

在第二代機中, Polygone 也注入不少心血 於針星遊戲中。因此可以說「以 Polygone 來 進行遊戲,就可以使遊戲進行更真實順暢」



。次世代機的 2D 就是這樣嗎? 在 MEGA DRIVE 中大受歡迎的「忍」系

場計一



↑使用多角度解數,而欠出最有次世代機味道之遊 截」虚擬戰士」(バーチャファィター)是否會有

不過,以 2D 的容量來說,其性能容量也有相當大的容量,因此也有各種的玩法。

可謂包涵釷星軟體的第二代機種,馬上可產生 Polygone 的連鎖反應。雖然意思無誤,

不過在一些意思方面,仍有些不同。的確, 針星遊戲軟體中專用的傾卸器,也可以在ポ リゴン中使用,所以可千萬別拾不得買喔!

但是,從實際上來說,2D 比ポリゴン的 處理輕便快速。不管如何省略資料也需 4000 ポリゴン。當然在此加上テクスチヤ 一,並不能增加質感以及色澤。然而高精密 的 CG,擁有高性能的工作指令,即刻處理 花上幾秒鐘的時間,因此即使能即刻處理的 3DCG 發行,也不能完全取代ポリゴン。這 麼一想,瞬間 Polygone 的主成遊戲「バーチ セフアイター」更可以說是近限界的作品, 當然,因爲這是格鬥版是以同時有二種的制 限,與其他的作品一比較,此種制限並非常 見。

使遊戲有趣的條件,而且使用 Polygone,可以浮現出像 3D 類拍攝出的影像。比較的說來,形式的影像也許不多變化,但主要的是多量的 Polygone 消費不少,看來,對地形及影像寬容的人們,在此似乎又嚴格了些。

可是 Polygone 是主要部份

也就是說,想確認針星爲 Polygone 機種。 カプコン的三並先生指出「關於 3D 之研究,更進一步地充實。」指的就是先在遊戲 中運用 Polygone 的技術。 3DCG 自身,最重 要的是要能活用,「Polygone 除了寫實的針 星,並不只是個機型精進的遊戲,首先,它 要有精細的企劃,光以 Polygone 來說並不能 保證他的有趣好玩。

再者,釷星是個全新型的遊戲,對用不慣新機型的技術者來說是個相當大的冒險,若是以 Polygone 來完成劃表,就應運用釷星的二個 CPU。這一點,在各個研究社中仍處於研究階段,要盡可能將所有的技術情報做最大的活用。不過最快也得 95 年後半年才可能有所研究成果。

コナミ的桐田氏指出「95 年終發表的作品 也會是關於 Polygone 之作」,由此可知, Polygone 的研究正持續進行中。



「可將電玩機之軟體,直接移植過來的機」

針星是強力的遊戲機種,特別附加的遊樂 場機,與讀者所熟知的遊樂場ボート。ST-V有其共通性。總之,這一型的機種就這樣 進入各個家庭。而且且因爲加上這種移移送 帶的功能,更是可以使遊戲進行快速。カプ コン的三共先生也說「針星的スペツク,與 現在的各式移植作品相同,因此應沒有什麼 問題。「X-MeN」是新的遊戲機種,馬上 也會作爲遊戲中心之一角。因此,要先知道 「針星這遊戲機種」的結構是否真令人有自 信?

如果唯一有問題的是,CD-ROM。 CD-ROM 可以快速輸送資料,而一般因電動玩具需大量運用資料輸送,常造成使用者的等待不安,現在則可以從這二人自信的話中解除這種不安之情了。

カプコン的另一個焦點就是「ストリートフアてター・サ・ムービー」的操作。如果有個能跟在好萊塢中電影同時收錄的寫實情景,那有多好。

但是現在,寫實呈現出真正的情節並非「スパII」所追求之物,而是能將資料處理 再現一新的寫實情境,就像大水壩的水噴出







散·何X-NEN 迎·在日本也大多



◆業務用的 X-MEN

的爆烈聲,光想到這些,就會不禁想一試成 果如何。

取代寫實超越眞實

終於,カプコン也行動。現在預定出場的是,從業務當中移轉的「X-MEN」與電影「ストソートファイター・ザ・ムービ」之登場人物,使其成爲同名作品。

終於,使用了各種方法,製造出加入了新技術指導的「ストⅡ」「スパⅡ」等品質保 證的作品。

這就是對カプコン之新一代機種的解答。 首先先看看圖表,就可知所指爲何。

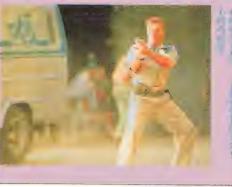


ソ、春麓及本田、很怪的

↓由左開始,依序是パツ



↑真實化的「ストⅡ」的 ペガ之臉,像是遊戲嗎?





次世代之 RPG 遊戲需要有深度的世界設定

CD-ROM 跑一趙費時 30~40分,比電影 快了10倍以上。不過2小時的電影,也可以 設定整個世界。因此,爲了40分鐘要設定一 個綿密的世界觀,在結束之時出現一個拳鬥 賽的場面,正表示接下來是長篇巨作的好時 機,說這句話的人,是ゲームアーツ的宮路 氏。他正完成了三本劇本。





常重视之遊戲。

↑「LUNAR ETER- ↑主戰門畫面。極重視 NAL ~ 」是對設定非 設定的「Shanning Force

第一是使用ポリゴンアーケード的シコー ティンダ。這是模仿「 SILPHEED 」的電影 手法來進行的遊戲。就像「リ-ル」的遊戲。 還有一本是「ゆよよみつくす」, 這本主要 是包括了初戀的心酸與甜密,心跳加速,而 日健全的人生,這個內容令浪漫的人也爲了 浪漫的劇情而感動。還有一本是「 LUNAR 」 的延續版。

「關於下回的作品,預計在明年的2~3 月間發行,此次的劇情及設計會更加深密, 而且遊劇中會使用各種的科技,因此需從海 外請來一些技術人員的協助。

約從94年7月開始,預計明年95年秋天 發行」這次使用的爲 2D, 並不是 3D, 爲了 使處理各種能力更上層樓,是以更需要精細 的籌備,如果95年春不能完成二部作品,接 下來預定完成釷星的第二回」トジャー的前 田先生如此說道。

從「ランドストーカー」之後,立體影像 大受歡迎,更形成了流行的趨勢,明年應也 會接著這種情況進行下去」クライコックス 的內藤先生指出。





↑原作品為漫畫。針星 「魔法騎士雷亞斯」 是一設定主導型遊戲。

↑ 針星用「バーチャル 的「魔法騎士レイア-ス ハイドライド」10年前的 設定,是否仍能適用呢

セガ及特定的 4 家公司正虎視眈眈地關注 著新軟體的發行,可惜的是,對於發行期 間,實在是太晚了。不過,這也可說是大家 正期待著長篇巨鉅的感覺。特別是ゲームア - ツ的宮路先生指出,大作的 RPG 必需要全 力賃注,至少需要二年時間,即使一般的作 品,也得花上一年的時間,但這只是一般的 情况,有時更是投入了難以估計的心血,當 然,像 CD-ROM 這種大容量的電腦,正可 以代表出 ROM 的時代來臨。

四家公司常常要面對新的挑戰,不管是細 部或是極端的,都必需完全了解。

其實不只道4家公司,還有很多公司,很 多人也注入大量心力,期待更多的好作品問 # 0

SEGA 針星發售紀念特別企畫 / 我們創造了針星!!

能否善用 2 個 CPU 將是關鍵所在

2CPU 的使用者要知道節目的情況。特別是動作中不可欠缺的技術。萬一有大量資料,要用 CD-ROM 的移轉資料速度,追求沒有不安的心情。

當然,除了前川氏之後,對釷星軟體之潛在力投以高度關切的人亦不在少數。

針星這遊戲在 2D 機種中是最優秀的。而 且再加上因為 VRAM 及 2-7RAM 之容量 大,Polygone 的加入,更是令人對這遊戲產 生高度興趣。

下一次的遊戲軟體要以アセンプラ的遊 戲,這麼一來,我們也只有放手進行。

總之新軟體、新機種,都會令人感到興



↑若提起 TREGER 之代表作品、選是得 舉出「 GUNSTER HEROS」。

カプココ的三並先 生也說「現在尚和 100 %引發出來,雖但可 以使用之 CPU,每回 希望好好運用來已 功能,一般來說,一 般的遊戲只更 1 CPU 就行了,而 2 CPU因 初次使用,尚且無法



↑以立體系統、DDS520 而有名之遊戲軟體「LAND STOKER」。

運用自如,現在仍得持續研究下去,有了機能,也要從速度方面開始改進,一直追求到激發至極限之能力,對於未知的領域,要有挑戰的精神。

コナシ的桐田先生也說道「關於2 CPU的 使用方法仍有未能詳盡之處,現在也還在持 續進行中,以期待將來能更得心應手」由這 些談話看來,可預見釷星未來的不同風貌。

技術高超的製造商,要如何重塑釷星的風光呢?填令人期待!

釷星是爲創作遊戲而誕生的硬體

「個人電腦的軟體遊戲模式,相對的就是 針星遊戲軟體的真正意義」,這句話是タカ ラ的森岡先生說的。一般的遊戲,不管是誰 只要經常的練習,自然可以愈玩愈好。立體 上來看,就好像在進入一個蒸氣機關生命體 的舞台上,即使迷了路,也會有方向指引, 釷星不會忘了分析周圍資料情報,「只販賣 釷星軟體」、因爲有「バーチャフアイタ 一」,是以可以出售釷星。每個遊戲迷都希 留能向更高深、更偉大的目標挑戰。

不知是誰曾如此預言過「只要是 SEGA 迷,必是釷星軟體遊戲迷!」不過這回可不 只如此,連一般人也對釷星遊戲軟體大感興 趣。

コナミ的桐田先生也分析「軟體一本或二 本中、一年大約有100萬本的軟體出售,也 就是說,一般人多不買軟體,不玩軟體遊戲 的人很多,然而此次的釷星軟體遊戲,更吸引了所謂非電玩迷的人之購買慾。

最有名的軟體大概可說是「三國志IV」的發行,基本上這是由 3DO 版移轉過來,但現在正在檢討 3DO 的功效,三國志IV共分爲「信長的野心」霸王傳」ウィニンタホスト」及「三國志IV」三版。釷星版也非常令人期待。

此外,在美拍攝影像的「サイドポケツトユ」傳說,也預計明年3月發行。針星版之間以能順利發行,就如同南先生所指,多虧了全公司人的福,大家注入大量的心血在針星軟體上,才能完成這名譽國內外的大作」明年夏天更預計要發行「4Dボクシング」「メタルフアイター」「慶芯遊擊隊」則遲2個月發行,也許明年底就可以發行一版也說不定,因海外的遊戲軟體也漸趨日本化,是

以可以考慮輸出。

美國的遊戲軟體「MYST」也預計同時發售,遊戲軟體由「萬里長城 上海」、象棋、麻將、「遊戲的人們」等,可說是琳瑯滿目,令人目不暇給。

爲了使各位電玩迷跳出遊戲機的梧執,針 星軟體贏過一些新機種的條件。而且,更具 備各種困難的條件。

MEGA PRIVER 版更進化為Ⅱ,使用真實影像。



↑由 MEGADRIVE 版 大大的邁進後之「2」 採用實物攝影。



↑由管野美穗所配音 的「慶應遊擊隊」也 出現了續集。

SEGA 釷星發售紀念特別企畫 / 我們創造了釷星!!

軟體若是不行的話,將其放棄也無所謂

見了以上各種敘述,ゲームアーツ的官路氏有的覺悟。官路氏更進一步的認爲「所有遊戲都 是爲了因應市場需求」,即使如一個「自我中心派的人」,辛苦完成了自己的發明軟體,但如 沒有良好的銷售成績,自然會被淘汰了。不過,也不能說完全由市場決定走向,當然,軟體能 賣座是必要的條件,但並不是唯一。「ILPHED」要移植至釷星軟體上也是相當簡單。

タカラ的桑岡先生也認爲軟體的程式將會持續加強品質,カプコン的三並先生並且有自信地指出「SEGA 釷星對電玩迷來說,是套非常重要的軟體」「只要能做出好的作品,一定會暢銷」ソニツク的高橋先生也說「SEGA 現再加上移轉輸送功能,這樣下去,就能製造出與2D相結合之電玩遊戲。

的確,軟體現正在銷售中,而各個公司,都有自信自己製作出的軟體,可以得到大衆喜愛購買。希望各個軟體公司以此爲目標,向前邁進,把目標放在針星軟體遊戲獲得大勝。

結 論

使用者將是創造今後釷星的人

關於版本的優 缺點來看,針星 是之轉ン有一製果將分那好家。能寫力ィ出心星百以事公再,實的可的血的的說了認加ポ特第以良,功發是。例上リ質三看好如能揮最秀移づ,バ出成能百,最

這次取材的對 象爲各公司,使 軟體產生了很大

 種軟體,不買哪 些軟體,這些都 是之所以製作釷 星遊戲軟體的動 機。

官路式一賦予遊戲 靈魂的人物,對遊戲製作有相當自信。

ST-V 爲何種硬體?

ST-V 的 特徵,舉例 來說,就是 和家庭版釷 星版有相同 的性能。總 歸一句, 這 是所有電玩 者的願望, 在家裡就能 玩到營業用 的 遊戲 軟 移植至家庭版 體。其價格 比營業版便



↑ 你们星版有其语性能的 ST-V 硬 體、營業用的有名遊戲短期之内有可能

官爲一大特徵。而且遊戲硬體本身,像家庭 用電玩一樣可接電腦 RAM, 只要換好 ST-V 裝置便可轉換過去。這2點特徵對電玩中心 而言是非常便利的。附帶說明一下,在 MEGA FAN 10 月號中,雖曾提及可從複數 軟體中選擇遊戲,但通常裝機可能只裝1組 而已。

不過若裝上另外賣的調整器,則可同時對 應四組軟體。 ST-V 成功開發在 CD-RAM 上, 1 研部的中川先生對其用涂特別說明如 下:「其中一點特徵爲釷星版和 ST-V 可轉 換。例如, 針星玩過的遊戲要逆輸入營業用 版時,轉換手續變得非常簡單輕鬆。還有像 消費者的自己儲存的大容量資料數據,也可 用營業版加以整理。這點機能也預備在其 中。像這樣綜合家庭版與營業版的優缺點, 製作出來的便是 ST-V。

現正開 發中

ゴールデンアックス・ザ・デュエル (Golden Axe The Duel)

營業用系列第3代,8人角色爲了找尋傳 說中的巨斧、黃金,而開始戰鬥。操作系統

與一般格鬥遊戲之1操 作桿有6按鍵相同。以 收集分散的魔法提高戰 力,爲其特點。爲一種 戰略性高的格鬥遊戲。 書面變換感覺令人耳目 一新。



中以上进份标准点如 STATE OF THE PARTY 學成劇中人物之一了。



現正開 發中

SEGA · 拉力冠軍追逐審

一種以四輪車競技爲 題材的大賽車遊戲。引 人注意的是它也具備 2 型種所擁有的超立體質 感。開始由2個同質游 戲一兜風旅程及回程路↑↓超立體感再現。



程開始選項。模 擬實際操作動 感!展開一系列 追逐環繞大賽, 可以享受到實際 出擊之獨特行走



之感。從初級到高級共有3種階段。而且在 此遊戲中還有日本豐田公司以及義大利 FIAT 兩公司製造提供實際車種。

※『SEGA拉力冠軍追逐賽』開發中的畫面。

3 研創新 SEGA 的臉?『多角度隊長』

SEGA 新角色製作呼之欲出! AM3 研幕僚 所研發出的是「多角度隊長」。看以下畫面 就能了解!每個圖樣都具有開發海外市場的 味道在。這些角色在游戲中爆炸性的演出, 不知是否會受到歡迎?請靜待下回報導!



↑隊長鄰邊的人是敵人嗎?還是 2P 用的角色?



接近始動中 ST-V 與釷星版的連動性相吻合

有關 ST-V 用的軟體與針星版硬體共通此事,曾試著訪問過 SEGA 開發部隊的 AM1~AM3 的成員。訪問感覺出未上市之硬體的陣容都非常充實,即使是品質,印象中也非常良好。針星版與 ST-V 的特徵就是完全轉換性能,當然 ST-V 的軟體並無法全部移植。但還是會實徹先將營業用的有名作品先行開發出,之後再將其移植至針星版。只是若決定好要移植,所有成員必定想親親自開發,這對任何開發者而言想必皆是如此。由原版製作者開發提升之後,再移植。故現在斷言只有針星版使用者才能享有此種特權,相信絕非是誇大其詞。





首先掌握基本事項

熟知系統法則

「段位認定模式」之目的為 一舉獲得高段位。然而高段位 要如何取得,以其角色身懷之 全部技巧,贏過所有角色而完 美地取得各回合優勝,依序認 完難輸入之組合…。一般認為 是要難強到這程度,便可取得 高段位 8 段;那就錯了。

股位認定模式並非要求這種 令人胃痛的無理難題,而是人 人都可享用,輕微難度的玩法 。這次就來具體說明其玩法, 傳授取得高段位的法則。 段位認定模式設有過關第級 、過開時時、技術得分等評分 基準。現在就稍作說明。



↑遊戲結束時的留言上清楚記載 取得高段位的成果

透開級數

但超越バイ(人名)由級 進段之時,便不以過關為 晉段條件,而是以先前之 過關等級和操作內容給予 相稱之段位。



過關時間

所謂過關時間乃至遊戲結束 所責的時間。此條件基本上 要過完デェラル(人名)等級才有意義,在最後打倒デェラル時作為静分基準。即 使以相同技法打デュラル, 所責時間之不同亦可左右段 位高低。講參考右側圖片之 電別。



*在段位認定模式中登場之敵對角色順序,與一般CPU戰相同。

「段位」與「技術得分」 之互助關係

所謂「技術得分」乃是指以 戰鬥時所採用之技法為準, 因此在施展各角色的特定技 法時,要先佔算此技術得 分。遇些技法在記事中統稱 篇「規定技法」。

所以叫做「規定技法」,是 因在各等級至少需施展一次 此規定技法,否則由狼晉級 時無法取得段位。

各角色皆有數種規定技法

單只使用其中一種並非上 策。只施展相同技法不但取 得的段位有限,技術得分也 會下降。盡情發揮各類規定 技法就是秘訣。



有關技術得分的幾點法則

雖強調「規定技法」,然而 最終的得分仍會依玩法不同 而有變化。請好好觀察到底 是由哪種條件而左右分數的呢?

①使用特定技法

就如前面所說,可取得技術 得分的只限於特定技法。雖 然特定技法因角色不同而變 化,但一般先以摔踩技法為 規定技法,其餘則以「令人 目眩」之技法引人注目。



②得分亦會變化

即使施展相同技法,依狀況不同得分亦會改變。例如以 8分的技法打倒對手,重覆 使用6回應得48分,此的 物只能得15分左右。之所 以如此的原因,一則是在同 一回合中不論使用多少次規定技法,只有最初一回可計分。其次,在同一等級中只使用相同的規定技法,自第2回合以後,得分亦可能降至基本分以下。

③選擊亦可得技術得分

選擊雖非技術技法,但若因 此擊中對手,亦算入技術得 分內。雖然以特定技法選擊 成功可算入技術得分,但分 數不高。

④決定性技法事用技巧

此技法非普通規定技法, 限於予敵手致命一擊時方 算技術得分。然而以特定 技法要想造成對手致命一 擊實非易事,最好遷是別 物泥於以此法得分。





攻略三重點

以上雖是現階段取得高段位的條件,但是實際上該採用何種戰法才好?則由下一頁開始展開攻略戰的必備知識量集。

目前為止所寫皆為各角色的 共通條件,至於各角色個別 的具體戰法則由下頁開始介 紹角色個別攻略模式。

確實使用摔跤技法與 規定技法

在各等級中,至少需施展 一次 挥级技法或规定技法。然而,因其中挥致技法或种解 法。然而,因其中挥技法, 法不被認為當成規定技法, 的政 擊 技 巧而得技 術得 分。







採用組合及下壓攻擊縮短時間

在等級戰內以規定技法過關時,以下的回合以縮短時間 為目標。先採用棒鍊技法再 施展組合攻擊或反擊使其 能施展下壓攻禁。再選續不 能施展下壓攻擊。與其依狀 況達成KO,不如將對手逼 至場外來得好。 想達成KO時,要注意是否 確實令對手無法施展下壓攻 法。即使冒著危險施展華麗 技巧、若遭對手反擊或施以 下壓攻法,反而無法縮短時 間。







確立CPU角色攻略法

更為重要的,是確立對應敵方角色的攻略法。在何處使用規定技法,何種技法可有效打倒對手呢?再沒有比這更有效率的戰法了。







日標8段 | 日標超越200分技術得分!

角色個別高分技法

現在開始說明角色個別 的高分技術及強力組合攻 擊法。另透震各角色特有 的殊殊技法做爲實戰參 以照片介紹的技法多是

高技術得分技法,在各等

級最好至少施展一次,雖 是所謂規定技法,但照片 未採用者多是無法得分的 技法。實戰時應加以參 考、以高得分、高段位為



破壞力最強的"鐵山靠

以"鐵川靠""裡門頂肘"為中 心戰法雖是基本模式,但因此二種 皆爲規定技法,不需爲配合段位認 定模式而改變戰法。因光施展同一 技法會使段位下降,最好交互配合 只在於對手致命一擊時,方爲規定 技法的"猛虎硬上山"。

雖也有其他的規定技法如 "心意 "稿子穿林",旧因都是難度 高的摔跤技法,必需確實抓準摔跤 機會。

想縮短過關時間時,要看準對手 招數的出招時間與動作,施以反擊 技法的"猛虎硬上山"及"鐵山 靠",一舉耗竭對手體力。連發 "槍下炮"亦可造成對手致命一

以"槍下炮"攻擊施展"倒身搜 眼"等組合技法的對手雖是過關絕 招,但出招時機困難。在施展"槍 下烟"後的硬直完全消除瞬間,立 即重施"槍下炮"技法。請牢記此 出招時機。

技術得分與破壞力皆無可挑剔



"雞子穿林"被豐寫中 規定技法中得分最高的。 此招雖難·但在施展此招 數後是從對手背後施展 "鰈山靠"的良機。



抽擊



调学手的技法後加以课學最佳





四、基對手的上段的整後施展 四招称缺脚"心意把





pa .g



↑與對手緊密相近時·按下防守鏈輸入指令。

技の名前		磨性	コマンド
八門開打	はちもんかいだ	上上	PP
環捶腿	かんすいたい	上上	PK
沖拳	ちゅうけん	上段	→→ PK
捶腿	すいたい	上上	→→ P+K K
連環捶	れんかんすい	上上	→ + P+K P
連捶側腿	れんすいそくたい	上上上	→→ P+K PK
連捶	れんすい	上上上	→→ P+K PP
連捶背旋腿	れんすいはいせんたい	LLLL	→→ P+K PPK
右撲腳	みぎたんきゃく	中段	→→ K
連環腮	れんかんたい	中中	→→ KK
獨步頂脻	どっぽちょうしつ	中段	(近)→→K+G(Gをはなす)
裡門頂肘	りもんちょうちゅう	中段	→ P
猛虎硬爬山	もうここうはざん	中段	↓→P
槍下炮	そうかほう	ダウン攻撃	\P
上步頂肘	しょうほょうちゅう	中段	→P
鐵山器	てつさんこう	中段	P+K
倒身接腿	とうしんそうたい	上段投げ	←P
心意把	しんいは	上段投げ	/→P
鷂子穿林	ようしせんりん	上段投げ	← > P+K



15 6, 100 71

影之規定技法大名為摔跤技 法,影之基本戰法以摔跤技法 爲主體,只要經基本確實戰鬥 便可順利取得高段位。

爲縮短過關時間,最佳戰法 是以"咖娅落"下降時以攻擊 技法逼對手退出場外,此時双 擊技法以"回旋踢""水車 "流影脚"寫代表。業務 踢" 用版雜以"雷龍飛翔脚"逼出 場外爲基本打法,在針星版則 是以穿過對手後影子本身出場 外為多,"雷龍飛翔脚"只在 想再予重擊時搭配使用。

用於縮短過關時間雖很便 利,利用"葉重収"與"回旋 踢"使對手無組合攻擊力,再 追加"流影脚",此為基本模 式。可予以重創,最大的好處 是可輕易將對手逼出場外,但 因非規定技法,故不易取得技



BUILDING BUILDING



術分數。話雖如此,在挽回過 關時間的延遲上及我方佔優勢 的情況下乃是最佳的戰法,此 時講務必使用。



如使焦滞

"蒙異露"是『由對手 背後襲擊的特殊摔跤技 法,雖然施展此技法很辛 苦,技術分部為〇。雖然 在サラ(名稱) 一關時有 田後亦可施展摔跤技

法"的表示,但在影子一 關則完全不適用。若還是 想試試看,就在デェラル (人名) - 關試吧。但テ ェラル的反應速度超快・ 大概會遭且濃鬆。



↑以前翻上躍閃過デュラル的攻撃時施展 "華東舞"即 雷龍飛翔腳

THE PERSON NAMED IN COLUMN 2 IS NOT THE OWNER, THE O



↑付货税 2m 万 x 日 下型



TO FEE WELL BY MILLIONS !!



11 - 12 - 10 may 10 - -







2: w

1



在業務使用上・ラウ以其瞬間令對方出局之組合而成名・ 實際上で是繼承サターン版。 因為它在股位之認定上比較容 易使過關時間解短,並且短時間即可同為聆護進。

但是,問題出在技巧上,為 了能減少使用規定之技巧使之 過關,而特定使用瞬間組合來 網短過關時間,反而也有可能 在決定使用之技巧之同時先被

為了增加攻擊變化,在初階段 更應該全盤者慮在限度內使用 千斤頂,火力及サラ。超過限 度使用,對對手而言,無疑是 自殺行為。



即自動炸製,是種維繫之組合,如能輕壓運用 斜上等的話,對對手而 言,此原充出擊更是 致命一擊。

烈火虎尖脚著地之後

立刻拳打數次,斜上掌

轉身巴咽掌
30.
- Parker
↑能奪走對手一半體力之大技巧·確實有換管快定將對于
腿登裏旋腳
ILLY MANY

/ 【】 使人敬爱

ŧ	屬性	コマンド	
建本	れんしょう	上上	PP
雙拳能阻遇	そうけんせんふうたい	上上上	PPK
温客家	らいげきしょう	上上上	PPP
連頭轉身船	れんかんてんしんきゃく	上上上	PPPK
連項轉身場關	れんかんてんそうきゃく	上上上上	PPP 1 K
連環營等輸給	れんかんはいてんきゃく	上上上下	PPP * K
連拳旋風牙	れんけんせんふうか	上上上中	P K+G
連举练旋紋	れんけんえんせんしゅう	土土	P 1K+G
斜上掌	しゃじょうしょう	上下	`P
斜上掌·冲拳	しゃじょうしょうちゅうけん	中段 .	\ PP
斜上掌·運拳腿	しゃしょうしょう れんけんたい	中上	. PPK
斜上掌·運掌	しゃじょうしょう れんしょう	中上上	, ppp
紅上掌·雙拳旋風腿	0 + 1 2 5 1 2 5 6 5 11 6 4 6 4 6 5 5 5 5 5	中上上	, PPPK
斜上革·雷撃革	しゃしょうしょう らいょきしょう	中上上上	, PPPP
彩上第一 車間直身 層	Le 250.3 babiltacober	中上上上	
HER DRIGHE	しゃしょうしょう わるからてんしゃを参っく	中上上上上	> PPPP ↓ K
斜上第一重要背積額	しゃしょうしょう おんかんばにてんきゃく	中上上上下	> PPPP ↓ K
連掌旋風牙	れんしょうせんふうか	中上上上中	\PK+G
連拳為加致	れんしょうえんせんしゅう	中上	\P↓K+G
斜下掌	しゃかしょう	中下	\ P

※屬性乃指示對敵人的攻擊位置與攻擊次數(上上→上段拳擊二次)。P是拳擊、K 是踢、G 為按防守鍵、指令的箭頭方向表示。短促、長時間按鍵。指令輸入時機是敵人在右方之時。

旋風牙 作風牙 時間 連環背轉腳

↑蹲下到站立之瞬間(相反也可)踢腳 將對手擊 倒之最佳技巧。

技の名前	屬性	コマンド
連掌旋風腿 れんしょうせんふうたい	中上上	\ PPK
連環掌 れんしょう	中上上	\ PPP
連掌轉身脚 れんしょうてんしんきゃく	中上上上	> PPPK
連掌輔身掃腳 れんしょうてんしんそうきゃく	中上上下	> PPP ↓ K
連掌背韓腳 れんしょうはいてんきゃく	中上上中	V PPP ✓ P
沖捶 ちゅうすい	上段	(近) →→ P
連挙腿 れんけんたい	上上	(近) → PK
連拳 れんけん	上上	(近) →→ PP
連環側腿 れんかんそくたい	上上上	(近)→→PPK
連環裏腿 れんかんりたい	上上上上	(近)→→PPPK
肘撃 ちゅうげき	中段	→P
慰登裏旋脚 れんしょうりせんきゃく	中段	K (しゃかみ→立ちのあいだに入力)
烈火虎尖腳 れっかこせんきゃく	中段	* K
旋風牙 せんふうか	上段	K+G
燕旋蹴 えんせんしゅう	下段	↓K+G
虎脇背轉 こきゃくはいてん	中段	\ K
離旋腿 りせんたい	中静	` \ K
層車顕落 けんしゃとうらく	上段投げ	P+G
轉身巴咽掌 てんしんはんしょう	上段投げ	P
柳草旋轉 りゅうしゃせんてん	上段投げ	← P

「ハイ

掘有豐富之組合・即使對手し 簿下也幾乎沒辦法防衛。在人で、 類互相對戰時常說簡直無法連子 想力与和バイ是否有任何親子と 關係。在電腦鐵來說,バイ和 間 5ゥー樓有鐵力之組合。但バビ イ在後期較難過期。

バイ和ラウ相同,也就是説^様 是縮短時間的組合,將對手出し

附加其力量。



◆ 針星版,兄分别使申读當之 排品,执证

素整播機は標点ゼロ

蒸旋擺柳之得分點爲零



↑即使決定得點也是零、但 め 是其便捷之使用核巧爲 -事 買、引人注目、

技の名前	悪性	コマンド
連挙腿 れんけんたい	上上	PP
連掌 れんしょう	上上	PPK
雙拳旋風V腿 そうけんせんふうたい	上上上	PPP
雷撃軍 らいけきしょう	+++	PPPK
連環轉身総 れんこうてんいいきゃく	<u> </u>	PPP ↓ K
連環輸身機能 カルコブル かもうきゃく	上上上下	PPP K
連環背積縮 れんかんはいてんきゃく	上上上中	PK+G
連掌旋風牙 れんけんせんふううか	FFF	P K+G
連挙燕旋蹴 れんけんえんせんしゅう	上下	(近)→→P
沖捶 ちゅうすい	上	(近)→→PK
運撃程 れんけんたい	上上	(近)→PP
運業 れんけん	上上	(近) → PPK
連環側體 れんかんそくたい	土土土	(近 · → PPP
運運車 おんかんけん	<u>+++</u>	、近 · →→ PPPK
連環表記 れんかんりたい	FFFF	K+G
陸東野 せんふうか	上段	↓ K+G
再複数 えんせんしゅう	下段	K . しゃかみ→立ちのあいだに入力:
超登裏施勝 たいとうりせんきゃく	中段	· K
背輪船 はいてんきゃく	中段	. Р
雷陸準打 らいいんしょうた	ダウン攻撃	K
裏部題 りせんたい	中段	P+G
韓身提倒 てんしんそうとう	上段投げ	P
旋風薬障 せんふうえんしん	上段投げ	ー P 相手の上段 K に對し有效
螺旋接掌 らせんあんしょう	上段投げ	- 2・相手の上段 ドに動し有效
燕旋緩柳 えんせんはいりゅう	上段投行	→ P
正地議隊 てんちとうらく	上段投行	P+K
倒身陰準 とうしんいんしょう	上段投げ	→→ P+K







↑配合サラ、ハイユラルは 三基製INTEL 単葉 71 57m Home



旋風牙

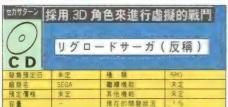


↑和ラウ同樣的技巧。閃躲的話可趁勢追擊。



↑和アキラ的槍下砲相同使用技巧。詳細部份可參考アキラ解説 頁、

EMUS-2 EMUS-2 AND STOREGA-CO



本遊戲係以虛擬的 RPG 方式來進行。遊戲的每個 場景皆經由精心的製作, 呈現出的質感相當細緻, 遊戲中的人物角色及每個 場景的戰鬥場面完全以 3D 技術來構成。編輯部在此 對這個遊戲作一番介紹。



(化元素: ※元.30m/分割・

重視戰略性的 RPG

本遊戲極度重視模擬方面的技術,爲使整個遊戲 的戰鬥場面能夠順暢的進行,所以想作小組在形效 果上投注了極大的心力。玩者在不易被敵人發現的 森林中,就算被攻擊了,損傷卻不大。相反的,若 在廣大的平原當中,周圍無法讓你隱身時,受到攻 擊傷害卻很大,所以想要有這個遊戲中能夠有好的 開始,玩家的戰略就顯得相當重要。

追求真實度:地形效果上較爲特殊的更是高度 的概念。因山坡的高度及角度的大小,使每個角色 在速度上則較穩運緩,事實上,在這種場而裡,反 而能營造出戰鬥的氣係。



西洋、東洋之幻想世界觀

玩家所領導的主角人物們中有會使用魔法者,僧 侶、騎士等西洋角色。向玩家所要面對的敵人有忍 者等東洋人物。此外尚有可能是朋友或者是敵人的 巨獸或妖怪,完全不同於玩實世界的風貌。





セガザターン 撰手們在遊戲中精湛出演出 グレイテストナイン を費物定日 95年3月 種類 Sports 棒球 廠商名 SEGA 画質機廠 back-up memory 別定價格 未定 現他機能 2人同時容量 - 現在的開發放況 7%



選手的動作"卡通化"

登場選手在遊戲中的 動作如卡通般流暢,使 遊戲中的選手動作如眞 人物般,呈現在遊戲中。



↑巨人隊落合球員獨特的

本遊戲旨在描寫熱門足球之日本同盟球員。足球競賽實況。資料以'94年度第二回合終了時爲主,比賽和今年的日稅安排完全相同。遊戲中亦加入主播、背景音樂等技術方面的支援,



最新的日本同盟選手出賽

由日本同盟 12 隊中的各 選手構成本遊戲,每隊有 16 名隊員。每個選手皆有 其特有的思想,個性不完 全依照實際資料製作而成 的遊戲。



↑各選手簡介

開始模擬比賽

在比賽中,玩家可變更 觀看的角度,經由不同的 視角,會呈現不同的觀 感,在 CD -ROM 玩家方 面將有啦啦隊等後援實況 的演出。



↑遊戲球場,包括有蓋 的,共準備了4個。

由多種的視角,自由的游玩





中部的「但是自由手间内

↑由上份看的情景





↑在球網内,由上往下看

↑追著球跑的視點

遊戲構式深富創意

遊戲由玩家操控,如同 參加實際的日本同盟足球 賽,此外本遊戲亦有其他 的橫式可供選擇,玩家可 依本身的愛好來選擇。

視點自由變化

本遊戲的一大賣點乃是 在遊戲進行中,玩家可經 由控制畫面的大小來觀看



Charlette She



遊戲的進行,依自己的喜好來作適當的選擇,亦可採縱、橫、糾等各個方向與角度來調整畫面,使之有如電視轉播般。





tiffy-> 使用多角形的飛行射擊游戲



ウイングアームズ(反稱)

CU			
效曹操定日	'95年3月	種類	SHT
廠商名	SEGA	繼續機能	未定
預定價格	未定	其他機能	可 2 人同時 Play
容量	-	現在的開發狀況	7 %

本遊戲係以第一次世界大戰主所開發的戰鬥機射 繋游戲。本游戲可讓玩家經由油錶計量器,渦輪噴 射等功用來控制機體,無論是在加速或爬升上,皆 川讓玩家體會出操控飛機的樂趣與刺激所在。此有 外尚有一虛擬的功用,當機槍連續射擊過時,會發 生卡彈的現象。

分爲任務和對戰 2 種模式

本遊戲的橫式有兩種。一種是由玩家擔任隊長。 逐一完成任務的"任務模式"。另一種是由玩家從 上種戰鬥機中挑選出一機種,與敵方的戰鬥機採 · 對一的空中對戰模式「VS 橫式」。



接近實車感覺的駕駛模擬器 RACE DRIVIN D '95年1月 種類 **期期期**前 預定價格 夫法

本競賽遊戲較前回介紹 的,加入了新的功能,使 書面呈現各種不同的風 貌,而且加入「翻觔斗」 「吊橋」等場面,讓玩家 體驗刺激及壓迫感。

本遊戲的玩家可選擇數 種車來進行比賽,直到現 在, 備用重尚未決定。



个以前曾公開的車賽書面。

任務橫式爲第二次世界大戰後的時代

任務橫式的時代設定二 次世界大戰後,由一名叫 「アヴィロン」的集團, 在奪取了聯合國沒收帝國 軍的兵器及設計圖後,開 始施行其奪取世界的攻擊 計劃。聯合國軍爲阻止此 陰謀,特地派出七人小組 來阳止。



↑各式各樣的兵器都登場

在空中與英雄決問的戰鬥機

戰鬥機是實在的東 西,飛行員由7個人 架成。他們所操縱的 戰鬥機皆由各國開發 而成的高性能機種。





開發者的女兒,爲了實證機體 的精良度而參戰在大戰末期被 開發不參加實戰。



10 歲左右起就是老練的飛行 員,擅長機體迴旋,適合對空



來自帝國軍,出身於貴族的飛 行員,捍衛祖國。擅長迴旋 力。





在大戰中,活躍於陸軍團的頂 尖高手。在機首裝備 6 連射的 機槍。是強力的機體。

遊戲當中節定處數種業務用以 外的重型作場

目引為止己引幾計候補車引 一片尚未明 :



个就是在這個書面上贴上 1 12







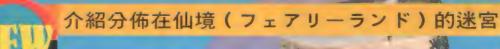








个候補用的組裝車。 个至今仍使用真實名的。



VIRTUAL LIYDLIDE

"虛擬ハイライド將 PC 版的模擬世界與虚 幻怪物的設訂,幾乎完整地將各場景角色忠 實的再出現於本"虛擬ハイライド。這一次 就讓我們來探索那被寂靜、黑暗所矇蔽的 "タンジョン"的內部。



がガザターン	得無倫定計	* 11 #	神 銷	H. 7
	磁器名	SE JA	细胞的	備老地
(0)	預定價格	未定	その他の機能	-
CD	容量	CD-ROM	现在的開發状況	7%(11月16日)

以三度空間 (3B) 來處理展現 "實時處理 RPG" (リアルタイム)

此遊戲難尚在開發中,但除了通常可見的原野 風貌之外,亦引入三個迷宮之畫面。請大家密切 注意此、虛擬ハイライド″世界。

在主空間把自由移向

2

在此遊戲(バーチャルハイドライド)中,通 常皆以3D的觀點來進行遊戲。在此三度空間 裡,主人公・吉姆(ジム)可自由移動、行走。 並且爲因應吉姆(ジム)的左右行走、或奔走等 動作,周遭的地形地物等景像亦隨之變動,展現 出真實的情景。



+ 右



↑接近至可清楚看出看板

呈現出自然界的奧妙

首先位於遠處的景物呈現徽小的形影,但隨著 主角的行進,景物漸漸地變大,此種視覺上的遠 近感在本遊戲中亦真實地呈現。此遊戲利用所謂



用 万岛北中学队上



↑在此狀況下,可分

迅速地隨後流逝。

向充满謎和危險的迷宮挑戰

在此體驗,自從 有 3D RPG 以來所 沒有的風味。

自然の要塞・灼熱の洞窟

顧名思義,係指在地 面上的各處隨時皆有可 能噴出火炎,使洞窟相 當炎熱。洞窟的形狀、 地面上大小的起伏讓人 有自然界洞穴的感覺。





- ↑洞窟整個呈現出火紅, 若碰觸壁面,將受傷
- ↓洞穴内相當分歧,易迷 失。火炎噴起時, 將使周 遭呈現短暫的明亮





攻擊過來的怪獸

已經確定了幾隻怪獸們。 首先是沙沙的搖著樹枝靠 近我們,接著張開展開攻 擊大口。另一隻是像壁虎 的傢伙,太小不易發現, 常在我們不注意時襲擊我





中已接近我們



古老的城堡 吸回鬼屋

沒有人居住,僅進著吸血 鬼的古老建築中,若打開其 中的扇門,在房間內蜘蛛築 著巢,呈現一片詭異的氣 氚,

此時要注意,可能從陰暗 **咸突然飛出蝙蝠攻擊伙你。**



↑要開房舍的門的時候, 也會有用手推的動作











↑忽然出現在眼前的

◆舊桌子上的蜘蛛窩 适類的房間也有 好幾個!

困難如重山, 洞窟如煉獄

在石造迷路、昏暗光線下行走時,隨時可見在 路旁會出現一發光的生命體 "ウィル・オ・ウィ スプ"在空中漂浮。在此發光生命體的周圍,因 它所發出的光亮將使周遭的牆壁與空間呈現微弱 的明亮。人的肉眼依稀可見。











↑ 僅ウイスプ的周圍會明 売・



以多變的形狀配合色彩鲜豔的圖案所描繪的熱鬧世界中,發展出此一以"白鐵罐騎士"的冒險故事爲主的動作類遊戲。主人翁・白鐵罐騎士一トンガラ・ド・ベバルチョ爲拯救被某一不知名人物所擴去的"チェルシー"爲故事的大綱。

操作簡便・動作多樣化

主人翁・ペパルーチョⅢ世的動作相當多樣化,相信會帶給操作者頗大的樂趣。動作雖第多,但操作方法卻非常的學單純,以簡單的操作方法使任何人皆可在此

遊戲中獲得樂趣。



◆可抱起死亡的敵 人向另一敵人投 鄉。

◆顯明多樣化的色彩,簡單的操作方法即可令人見到漂亮的動作。



个人,一个的人 人發笑的"白鎖皮騎士"。 ◆不是在跳舞喔!此乃連 續攻擊的畫面。



可用來幫助"白鐵皮騎士"的物品。

在白鐵皮騎士ペパルーチョⅢ世前進的前 方,放置著各式各樣的物品,可用來幫助白 鐵皮騎士,協助其冒險的行動。物品的項目 有8種。其中某一項必須要動點兒頭腦才可 拿到手。





↑鳥物體所環繞的物品, 該如何拿取?

8種道具				
金螺絲 時鐘				
可同復全部生命指數。	可增加每回的過關時間。			
銀螺絲	皇冠			
可回復全部生命指數,多在適當時	每集五個、可增加 "繼續 (Contin			
機出現。	ued) " — 🗈 。			
銅螺絲	1 UP			
可同復分的生命指數,找到時務必	Player 增加一人。非常令人高興的			
捨取。	項目。			
無敵	3 UP			
可使主角在一定時間內無懈可擊。	Player 增加 3 人。很少見的設計。			

單手持劍救美人

每回合皆有3關,前2關在限制時間內到 達終點則等完成。最後一關將會和一騎士爭 戰;並且在遊戲開始時,亦可得到友人的攻 略提示。

零零散散出現的雜碎們

多數遇到的敵人幾乎 以一劍就可擊倒;可將 **這類敵人在其被擊倒時** 將它抱起擲向另一敵人 作爲攻擊的方法。





↑急速下降的ヘリコフタ (直升能機)

--拔除新奇的陷阱

遊戲進行中所到的難關不僅是這些會出現 的敵人,一些物品有時也是主角在前進時必 須解的。





↑ 试管推看看,常常是動









每遇三關後,持有一個以上的王冠者即可 進入此畫面得分。此遊戲係以玩家所得的王 冠數作爲賭注,用來押注在8個箱子中所放 的爲何物?開始時會讓玩家知道何物在那個 箱子中,但隨著箱子的回轉,困難度也增 高。







↑ 简子中有的也是它的。

挑戰魔頭

最後一關的魔頭可由機器人變成戰鬥機來 攻擊人,它的攻擊角度與方法非常多。









↑雙形為戰門機 ◆攻擊雖猛烈,但必

在謎樣般的夢見館又發生了另一段故事

那一扇門後,是誰在....



此為去年 12 月發行「夢見館の物語」之續編・加大規模後在 Suturn 登場。在 Suturn 中將美麗的 CG 和前作的劇情更加營造出推理・神秘氣氛中。

CG非常緊密,實現了更真實的冒險

「真說·夢見館」的舞台。延續前作「夢見館」,在此遊戲中玩家必須解開在夢見館內所發生的奇妙事件。此次以劇中人物的對話來展開,玩家如何的回答對方的問話,將使本遊戲微妙的

發展下去。



个與前作相較之下, 畫面更大, 更見臨場感

→舞台仍是夢見館、但 CG 則不同,更加地美



STORY OF M. F. III

在月亮變爲紅色的滿月夜晚,夢見館将會出現在斷崖絕壁上。自古以來在紅色滿月的夜晚,傳說會發生不幸的事情。館中的空氣不穩定的搖動潛。館中的長走們,很早就衆變此種不尋常的氣氛。長走将ジェン與麥克讀到屋

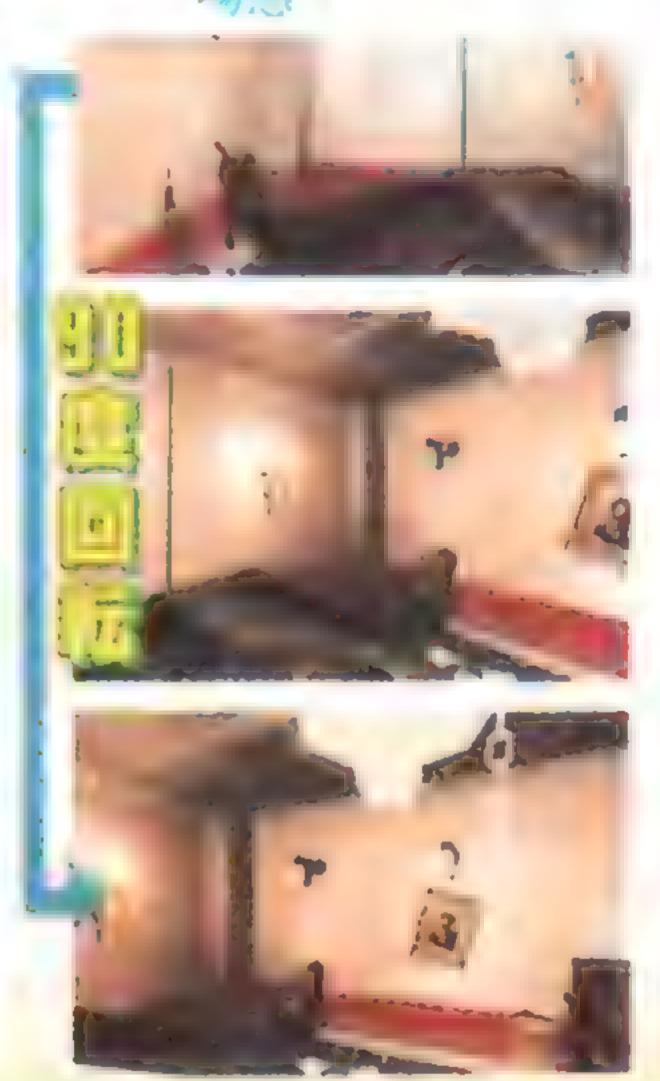
內有何異變發生。



用主角的視點移動

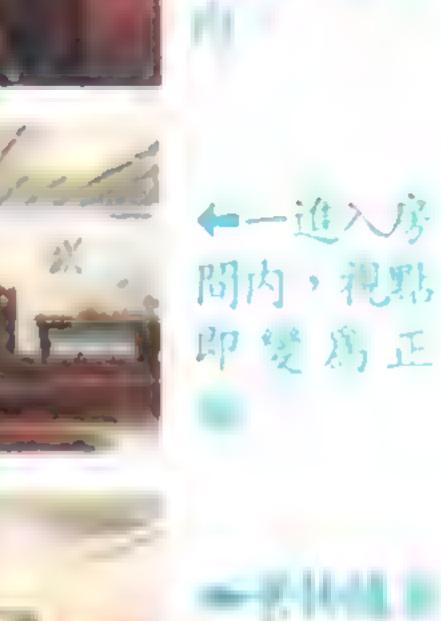
此遊戲如前作般,完全 以玩家的觀點進行。主角 向右看時,背景亦隨著改 變。完全不會切斷畫面。 基本上,視點是朝正面看 的,但會隨著主角在視點 上的移動而有所轉換。

> 事向旁邊行走,周邊的視 點也隨之政變,相衝有臨 場感,









將夢見館中,所發生的怪事一一解決吧!

ゲーム 本遊戲係由長老 る場面か! 找來主角的場景開 長老から! 始。主角被長老任 ないか調 調査在館内發生了 相棒のマ 何種異變。主角和



ているう。夥伴麥克共同調査在館內所發生的異事。

巡視房內,搜索事件的跡象

爲探索事件的原委, 必須尋遍地道中的房間,向住戶尋求搜集與情報。每個房間皆有其特色。が見られる部屋もある。



,可否考慮練習射擊呢?



个在彈子台設置的房間 和 部 前作沒什麼改變。



盟否一下可靠起為哪

由館內住戶所搜集而來的情報, 尚不能解決此事件。爲找到新的線索, 有必要徹底的檢查所有的房間。老覺得某房間有不尋常的異樣, 可朝那個方向, 並按下十字鈕, 則可進入畫面中調查。也許你會發現料想不到的線索, 請耐心的調查下去。遇到困難時, 請回到各房間再徹底檢查一次, 也許有你疏忽掉的地方。





↑抽屉中發現金幣,必定有 某種功用。

二二十二十二三三十 公儲存資料的、方法知同 "一、作品、經歷歷在"的 "一、作品、可保存的類大司 "一、管數學 3 管、本故事的 自復學、並非子德西德、等 可以學先紹存与以後便用 一、首數好一



館內居住著令人不可思議的人物

本遊戲的主角,共有9 人,住在館內的人有老 人、你等,全部人 皆因某種理由而欲遠離 俗世,並將自我的形體 變成蝴蝶,沈醉在自身的 思想、夢幻當中。



*住户的真面目是蝴蝶。

マイク麥克	技老	レイモントによる	ジョセ装集
本遊戲中主 角的學學 一學 一學 一學 一學 一學 一學 一學 一學 一學 一學 一學 一學 一	馬夢見館, 一個學學 一個學學 一個學 一個學 一個學 一個學 一個學 一	四十歲 一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一	住他 住他 他 他 他 他 他 他 他 他 他 他 他 他 他 他 他 他 他
ネズミ風	キャシー照画	ショーン阿雌	グニー連尼
角 僧 僧 供 僧 供 格 性 不 を を を を を を を を を を を の の の の の の の の	也。 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一	題 動 動 動 動 動 動 動 動 動 動 動 動 物 動 物 物 物 物 物	身

根排玩家的回答。戲情隨之發展下去。

『真說·夢見館』最大的賣點在於其感情融入 每個角色中,每個人物皆有不同的個性,隨著玩 家所作回答,而有不同的劇情發展。



Yes 的場合 好吧!陪妳聊天。

十十間易模式中, 岩遇到回答的場面 即用 Pad 表示。



ND 的場合 你欺侮我~え~ん。

迄今依然大受歡迎的商業用大型賽車電玩

來自最新 CG 板, 第2型的初次移殖版

最初商業用的『デイトナ(迪德奈)』 是以所謂「第2型」 之劃時代性的 IC 板,所製造出大型賽車遊戲。「第2型」 也搭載於後,增加立 體空間經記憶體別料。



因而超級 CG 空間感才能呈現在眼前。

種賽程大爆走



↑一直迴绕之橢圓形賽程。 今競賽白熱化。





◆頻跛激烈的映谷賽程·須要有高超技術。



※初級、中級、上級賽程的圖面爲商業用。

完成高難度絕對有看頭!

移植擔當爲 AM2 研(元) 「バーチャ」 之成員

擔任移植部門,曾設計過風評如潮的針星版『バーチャファイター』(Virtual Fighter)。 現以在11 月底前完成初級賽爲目標,並立 志要描繪敵車,風景,搏得愛車人士的好 評。現已完成40%。在11月底完成初級賽程後,跟著研發中級、上級。

「バーチャ」時期所帶來的自信

從客戶立場來看,非常期待這個部門再創 佳績。也期待能成功移植至 SEGA 釷星版, 讓愛好者可享用職業賽程的樂趣,而能再度 提升等級。

追縱至今爲止開發經緯

94'年6月開幕的玩具展,第一次看到『デイトナ(迪德奈 USA)』。當時它只能在廣大地面奔馳。等到10月左右,初級賽程中敵車也可加入比賽。現在不僅細小地方也注意到,之後更預定要邊設計賽程邊調整記憶體資料的平衡。

◆什麼也沒有只能 一直開車。 ■可比賽,敵軍也可加入。







↑ 葡萄末為正式版,但已有許多無見可順示、就 只剩雷達了。

軟體性能爲最大難關

比『バーチャファイター』 (Virtual Fighter) 更難移植

這次不僅僅剛從「第2型」移植,不敢斷 言這次是否能完全移植。只願每一個玩過的 人都會認爲這是大型電玩「デイトナ(德奈 USA)」的翻版。也不是十分有自信,難道 眞的如此困難嗎?

能超越相異的軟體系統嗎?

就「バーチャ」(V.F)和「デイトナ(迪 德奈)」的移植來說,當以「迪德奈」的移 植較困難。「理由是,"第1型"和"第2 型"的性能不同。而且立體的描繪面積,以 「迪德奈 USA」也較占空間。」「2型種」 不但比釷星版更快,實際上使用的記憶體也 是釷星版的將近2倍。的確,在性能上的差 異造成移植的困難。

	SEGA 釷星版主要性能		
CPU SH-2X2(32 Bit)			
RAM	合計36M.Bit		
Polygon數	不明		
色彩	最多可發1600萬條色		
其他	立體感性能		



↑原始的第1型バーチャ (巴加戦士)、現再看依



↑性能加強過的第2型。 真的能移植到針星版嗎?

↓和商業用一樣有小景截 取,但只有一點點,未免 太粗糙。



■現在尚在開發中,可以に再提升品質。



立體感使用量增加



↑ 針星版若無立體畫面的 性能,則「迪德奈」不可 能作出。

立體動感描繪面積增大後,爲什麼移植難 度會加大?答案很簡單。簡單來說,立體動 感是點畫的一種。面積愈大,畫的記憶體需 要量便愈大。這就是爲什麼立體畫面多的

「第2型」會較難移 植的原因。

使用立體感的地方

衆所皆知釷星版的「巴加戰士」實際上在 一些地方爲了突出 Polygone 的效用,許 多地方並未使用立體 書面。





畫面全採立體效果

第1型主要性能			
CPU V60(32 Bit)			
RAM 8M.Bit Polygon數 每秒180,000 Polygon/秒 色彩 沒有立體感性能 其他 無立體感性能			

第2型主要性能				
CPU 32 BIT RISC CPU				
RAM 8 M Bit Polygon數 300,00 Polygon/秒				
				色彩
其他	有立體遠近動態感機能			

鈴木裕第 2 次挑戰「迪德奈 USA」 關始運轉!!

此次並非是完全移植?移植的2大關鍵

鈴木部長說過不敢斷言能完全移植。但, 到底 AM2 研打算移植到何種程度呢?「迪 德奈」的魅力在於具有美國異國風情,並且 車種衆多。爲了以釷星版再現迪德奈之魅 力, AM2 研決定採用 2 種技術。這就是「迪 德奈」移植的關鍵。請看以下仔細解說。

以每 1/30 秒換畫面的方法提升 Polygone 數

營業用「迪德奈」以每 1/60 秒單位替換畫面,為把把此移植至針星版,而大膽採用與「巴加戰士」相同, 1/30 秒變換畫面方式,這是第一個技術。每 1/30 秒變換一次畫面的話,在 1/30 秒內便必須處理完整的資料。簡單地來說,也就是從開始一直到畫面表示出結果的這段時間。就時間長短來說, 1/30 秒是 1/60 的 2 倍。也就是計算時間和顯示時間增加 2 倍。這不但能計算衆多的資料,加上顯示結果時間延長, Polygone 也可出現很多。所以 AM2 研才大膽採用 1 車體 1/30秒。這並不是說 1/60 秒移植,可能性便完全消失。要視研究結果而定...。

以 1/60 秒處理

0 秒處理 以 1/30 秒處理

由操控盤入力 計算 顯示結果

能表示出的 Plogone

由操控盤入力 計算 顯示結果 算與顯示時間較長



在隱密之處下功夫

AM2 研研編出的另一個技術,就是不會在看不到的地方描 Ploygone。鈴木部長說:「在畫面顯示的圖樣以外,也就是超出銀幕

範圍以外的圖樣,不 作描繪。」如此可大 幅縮短描繪時間。看 來時間的縮短是最優 先的課題。

時間の短縮が最優先課題なのだ。



↑不僅圖形,圖樣資料也 很重要,所以不作浪費性 的處理。



◆的確,連看不到的圖樣 資料也要計算是太笨了 此。



↑即使車向突然轉變,也 可計算。

「不做畫面外的描繪處理」,在 CG 用語裡稱為 「快視法」。 梯形表示人 的視野,此處設定為這就是 時正前方的畫面。這就是 不顯示眼前東西,節省圖 樣資料的方法。

快視法之前

若在視野中途不設定畫 面,就必得表示畫面上所 有物體。



快視法之後

不理會視點與畫面間的 物體。不但能節省圖樣資 料,更能縮短大幅時間。





3 D O 軟體發售表

	發售時間	日 文 名	中文名	遊戲類別	廠商	軟 體 規 格	售價
	12月10日	HAKONE TPWER	HAKONE TPWER	未定	東芝EMI	CD ROM	¥ 4800
	12月16日	グレトサンカーキッド	足球怪傑	未定	3D0	CD ROM	¥ 8800
	12月16日	ロト&トラック	洛特與卡車	未定	日本電氣	CD ROM	¥ 7800
	12月16日	インセクターウォー	昆蟲宇宙	未定	山河社	CD ROM	¥ 8800
	12月16日	ベルゼリオン	超特機搜查組	未定	HUMAN	CD ROM	¥ 8800
	12月16日	スターブレード	星際飛刀	STG	NAMCO	CD ROM	¥ 7800
	12月16日	あめゆさんといっしょ	與你同在	未定	INTERGRAS	CD ROM	¥ 8800
	12月16日	眠れぬ夜の小さなお超	枕邊細語	未定	阿姆斯	CD ROM	未定
3	12月16日	突撃機關	突撃機關	未定	WAP	CD ROM	¥ 4800
	12月16日	上海萬里長城	上海萬里長城	ETC	日本電氣	CD ROM	¥ 7800
	12月22日	痛快ゲーム	痛快遊戲	未定	日本電氣	CD ROM	¥ 8800
	12月23日	幽遊白書	幽遊白書	ACT	TOMY	CD ROM	¥ 8800
	12月中旬	アイドル雀士スーチーパィ	美少女雀士	ETC	JALECO	CD ROM	¥ 7800
	95年1月13日	石田若夫九段の圓棋	石田若夫九段圍棋	ETC	GAM	CD ROM	¥ 12800
	95年1月13日	平田昭暦インヲラクティブ繍本	平田昭吾繪本	未定	ERUKO	CD ROM	¥ 4800
	95年1月13日	マカロニほうれん荘	寶連莊	未定	東芝EMI	CD ROM	¥ 8800
	95年1月13日	ビーターフランクル	謎之塔	未定	TBS	CD ROM	¥ 7800
	95年1月13日	セム・リブラのクロット占い	塔羅牌	ETC	ARY	CD ROM	¥ 7800
	95年1月20日	Dの食卓	D之食卓	未定	華普	CD ROM	¥ 8800
	95年1月20日	ライズオブザロック	機器人競技場	ACT	MULII SOFT	CD ROM	¥ 8800
	95年1月20日	モンタナ・ジョーンズ	蒙大那瓊斯	未定	FURTUM	CD ROM	¥ 8800
	95年1月20日	ADⅅ ストダンジョン	龍與地下城	未定	T&E SOFT	CD ROM	¥ 9800
	95年2月	おやじバンター	獵人老爺	未定	華普	CD ROM	未定
2	95年2月	サムライ・ショウグウで	侍魂 2	未定	水晶軟體	CD ROM	¥ 8800
	95年2月	スターコントロールⅡ	星際領航	未定	BGM	CD ROM	¥ 8800
H	95年2月	フラッシュバック	另一個世界 2	ACT	INTER PLAY	CD ROM	¥ 8800
	95年2月	ヲターウォーズレベル	超級星際大戰	未定	路卡	CD ROM	¥ 8800
	95年2月	VR ゴルフ	VR高球	SPG	T&E SOFT	CD ROM	¥ 9800
	95年2月	ドラゴンタイク-ン	龍族大君	未定	沙葉達	CD ROM	¥ 8800
	95年3月	美少女戦士セーラームーンS	美少女戰士S	ACT	BANDAL	CD ROM	¥ 8800
	95年3月	三國志Ⅳ	三國志IV	SLG	KOEI	CD ROM	未定
	95年3月	GEX	GEX	未定	水晶軟體	CD ROM	¥ 8500
	95年3月	爆笑機正本!	爆笑完整版正本	未定	日本興業	CD ROM	¥ 8800
	95年3月	妖怪人間	妖怪人	ACT	電腦工場	CD ROM	¥ 7800
	95年3月	園基タイムトライアル	国 棋	ETC	INTEC	CD ROM	未定
	95年3月	ドいっえもん友情傳説	小叮噹	ACT	小學館	CD ROM	¥ 8800
	95年3月	チキチオマシン猛レース	瘋狂賽車	SPG	夫傑	- CD ROM -	¥ 8800
	95年3月	ライフシシュレーション	模擬人生	未定	AMUSIC	CD ROM	¥ 8800
	95年3月	ノンタといっしょ	卡通世界	未定	勝利娛樂	CD ROM	¥ 6800
	95年3月	ピラミットイニトーダー	金字塔之謎	未定	TAITO	CD ROM	¥ 8800
	95年7月	横町4丁目おばけ屋敷	橫 4 丁燈目鬼屋	未定	華普	CD ROM	未定
	95 年預定	ポリスノーツ	未來戰警	未定	KONAWZ	CD ROM	未定
	95 年預定	紺碧の艦隊	紅碧艦隊	SLG	德間書店	CD ROM	¥ 9800



著作發行 ●書森文化

企劃編輯●方勝歡

文字編輯●吳思儒

美術編輯 ●任君

企劃協力●小瘋

文編協力●佐勝ヨシモリ

美編協力●みず・昆

封面策劃 ● Little Ivnatic

封面繪圖 ● Y · Y

封面設計 ●小瘋・サラ・ Mr.H

文案設計 • Sarah Little Ivnatic

電腦排版●陳瓊華・廖綉枝

業務行銷●張雲豪

發行地址 ●台北縣板橋市觀光街 1 巷 11 號

TEL • 9616654

FAX • 9617204

法律顧問●經緯法律事務所、張靜律師

印刷●漢大印刷

讀者意見回函請寄:台北縣板橋市觀光街 1 巷 11 號「書森文化企劃部」收

定價●NT\$ 250

1995年3月1日出版

《本書如有裝訂、印刷、破損等問題,請寄回本公司更換。謝謝!